MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

Nº 1
2,95

ONE PIECE

CONTRA ARLONG ESCUALO

CABALLEROS DEL ZODÍACO

ENVIADOS DEL PATRIARC

NARUTO

LOS ENEMIGOS DE NARUTO

4 PÓSTERS

ZATCH BELL!

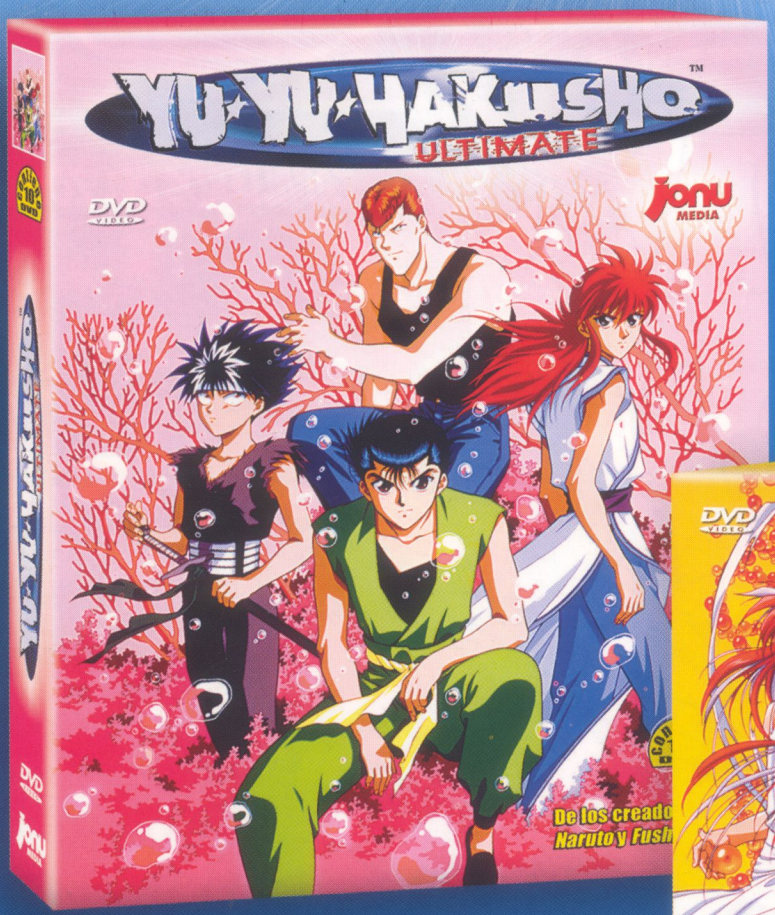
UN TORNEO INFERNAL

panini revistas

YU YU HAKUSHO™ ULTIMATE

Consigue toda la serie de 112 capítulos en tan sólo dos volúmenes.

JONU MEDIA



Nº 1 en todo el mundo

EMITIDO EN LA SEXTA

JONU MEDIA te presenta "Yu Yu Hakusho" ("Los guerreros del Más Allá"), una de las series de animación más espectaculares y populares del mundo.

Disfruta de las trepidantes aventuras de Yusuke y sus amigos en un mundo de acción y fantasía. De los productores de "Bleach" y "Naruto", los dos títulos más importantes del anime actual. Consigue toda la serie de 112 capítulos en tan sólo dos volúmenes. Y a un precio espiritual.

¡CÁZALO ANTES DE QUE SE AGOTE!

Más de 50 capítulos en cada volumen

MEGA HIRO

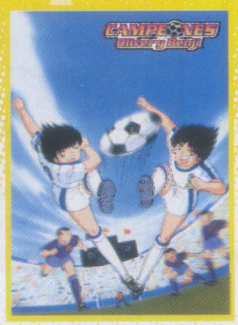
¡Bienvenidos un mes más a vuestra cita ineludible con **Mega Hiro** y el mejor anime! Poco a poco, en nuestras páginas se van sumando las citas clásicas con las que claramente ya son vuestras series favoritas (**Inuyasha, Naruto, Zatch Bell!** o **One Piece**, por ejemplo) con recién llegados más o menos conocidos que se asoman a alguno de los canales de nuestro país. Este mes, damos la bienvenida a un clásico de la lucha como **Yu Yu Hakusho**, del que ya podéis disfrutar en La Sexta. Y por si todo el anime que tienes ahora mismo en televisión no fuera suficiente para satisfacerte, siempre puedes asomarte al más que saludable mercado del anime en DVD para ver que cada vez hay más productos de calidad disponibles. Este mes recuperamos **Samurai Champloo** o **Escaflowne**, entre otros...!

6 Zatch Bell! Los amigos de Zatch

10 Inuyasha En busca de los fragmentos de la Esfera

39 Llega la edición integral de Samurai Champloo

16 Yu Yu Hakusho Llegan los guerreros espirituales



23 Pósters

44 Guía de TV

ÍNDICE

MEGA HIRO 11

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Zatch Bell!
Los amigos de Zatch

8 Caballeros del Zodiaco
Las intrigas del Patriarca

10 Inuyasha
En busca de los fragmentos de la Esfera

12 One Piece
La banda de Luffy

14 Naruto
Los enemigos de Naruto

16 Yu Yu Hakusho
Guerreros espirituales del Más Allá

18 Bola de Dragón
Los monstruos atacan a Goku

21 Ficha
Todo sobre Zatch

23 Superpósters
Campeones
Inuyasha
Samurai Champloo
Zatch Bell!

31 Guía de episodios
Zatch Bell!

33 Shaman King
Hacia la pelea de chamanes

34 Campeones
Bruce, corazón sobre el campo

35 Pokémon
Los principales Pokémon de Ash (2

36 Mushiking
El Guardián del Bosque

37 Detective Conan
¿Se volverá a convertir Conan en Shinichi?

38 Anime DVD
Street Fighter Alpha Generation
Samurai Champloo
Escaflowne
Naruto

42 Los Top del anime
¡Queremos conocer tus favoritos!

44 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

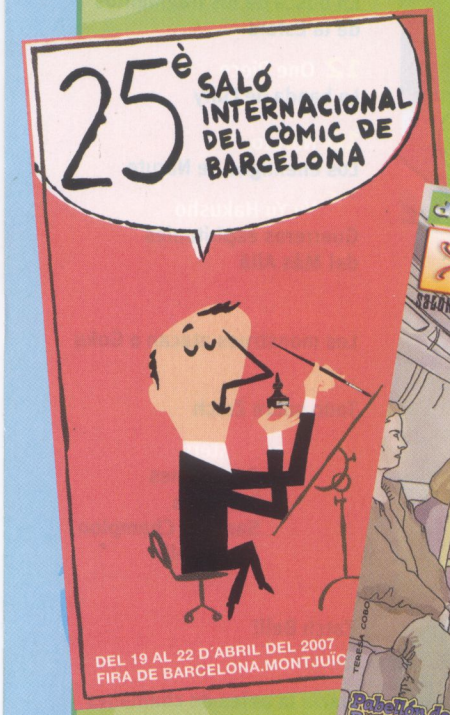
46 Guía manga
¡No nos olvidamos de la lectura!

48 Correo
Dibujos, preguntas... ¡está todo!

49 Pasatiempos
Relájate un poco con ellos

50 Formulario concursos
Rellénalo, recórtalo y envíalo...

Con el final del frío, llegan los Salones



Entre marzo y abril se concentran un buen número de Salones dedicados al cómic y al manga. Para que no se te pase ninguno, aquí te ofrecemos un repasillo de los más importantes.

Sin duda, el más atractivo es el Expomanga de Madrid, que alcanza su sexta edición con un cambio de fechas: de mediados de abril, ha pasado a principios de marzo. Entre el 2 y el 4 de marzo, en el Pabellón de la Pipa del recinto ferial de la Casa de Campo, habrá una reunión masiva de otakus en la que disfrutarán de todo tipo de actividades (torneos de videojuegos, proyecciones, mesas redondas), los expositores de la mayoría de editoras de manga y anime, y la presencia de algunos autores japoneses.

Entre el 8 y el 11 de este mismo mes, toma el relevo Granada, con su veterano Salón del Cómic. El Palacio de Congresos de la ciudad será tomado por los aficionados al cómic, y contará con el característico dinamismo otaku y con numerosas novedades manga.

Para abril queda el Otaku Matsuri, que se celebra en Castellón entre los días 13 y 15 de abril en el recinto municipal La Pérgola (en el Paseo Ribalta). Esos mismos días, se organiza el Salón del Manga de Jerez en la ciudad andaluza.

Finalmente, la semana siguiente, del 19 al 22 de abril, llega el Salón del Cómic de Barcelona, que un año más mantiene su estupenda ubicación en la Fira de Barcelona.

Planeta editará un manga de aventuras

Su nombre es *Toto*, tiene 5 tomos y es obra de Yuko Osada. La acción se sitúa en un futuro post-apocalíptico provocado por la estupidez humana. Un tiempo después del fin de la Tercera Guerra Mundial, la reconstrucción de los países continúa, aunque a un ritmo lento. Uno de los mayores colectivos es el de los cazadores de "tesoros", que es como se llama a la tecnología perdida con la guerra y que, a su vez, fue causante de la misma. Kakashi es un chaval que se dedica a buscar "tesoros". El día que rescata a Dorothy, una chica de su edad, consigue también una poderosa arma con la que vencer a prácticamente cualquiera. Pero eso implica que él también sea perseguido. Junto a otro amigo, los tres deben evitar que un malvado hombre ávido de poder se haga con el control del mundo.

Nuevos episodios de *Conan* en el K3

Desde el 1 de febrero, el segundo canal catalán emite con gran éxito una nueva tanda de capítulos de este popular anime. Esta autonómica es la que más avanzada tiene la serie, al llevar emitiéndola irregularmente desde 2001. Esto supone que ya se hayan superado los 300 episodios, mientras que otras autonómicas todavía se encuentran por la mitad. En estos nuevos episodios, volvemos a ver a Shinichi, conocemos a nuevos personajes, como Shuichi, y regresa a la acción a Eri Kisaki, la todavía esposa de Kogoro. Además, los Detectives Júnior siguen con sus aventuras y también continúan los casos relacionados con los inspectores Takagi y Sato.

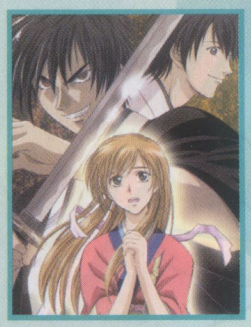
¡Jetix estrena la 4ª temporada de *One Piece!*

A partir del próximo 23 de marzo, Jetix nos trae nuevos episodios de una de sus series más seguidas. Los piratas de la banda de Luffy vivirán emocionantes aventuras en la isla del cielo de lunes a viernes a las 13:25, y si te lo pierdes, tienes otra oportunidad ese mismo día a las 21:05.

Aunque en los próximos números de **Mega Hiro** vamos a hablar largo y tendido de la saga de Skypea y de la posterior aventura conocida como "la saga del G8", desde ya te avisamos que los 52 nuevos episodios que se emitirán tienen mucho humor y sentimiento de justicia, más fantasía que nunca y, por supuesto, un montón de peleas llenas de emoción y golpes imposibles. ¡Si Luffy se tiene que enfrentar incluso a un "dios"!

Ya lo sabes, estás avisado y no tienes excusa si puedes ver Jetix: no te pierdas las nuevas hazañas de los piratas más simpáticos del anime.

Samurai Deeper Kyo, estreno de Buzz



Una de las nuevas series de Jonu Media para 2007 llega antes a la televisión que a las tiendas. Este anime de samuráis y poderes sobrenaturales comienza a emitirse el día 3 de marzo en el canal de cable, y estará en antena inicialmente los fines de semana. Más adelante pasará a programarse entre semana.

Este anime adapta libremente el extenso manga que Glénat está cerca de concluir después de varios años de edición. Son 26 episodios ambientados a comienzos del siglo XVII y protagonizados por la cazarrecompensas Yuya, Benitora el maestro de siluetas (alter ego del shogun Hidetada Tokugawa), Yukimura Sanada y sus diez heroicos guerreros, y por Kyoshiro Mibu, un vendedor de medicinas en cuyo interior vive el alma de Kyo Ojos de Ogro, un legendario asesino. Juntos, viven una increíble y peligrosa aventura para evitar que el malvado Oda Nobunaga reviva con la ayuda de los doce guerreros "shinso" y el misterioso clan Mibu.

Muy pronto, más productos de las series de Elastic Rights

Uno de los animes que han triunfado en 2006 ha sido *Campeones*, que volvió con fuerza a la televisión y generó muchos productos derivados: desde mochilas y kraks hasta la edición de la serie en DVD. Esto es motivo de alegría en las filas de Elastic Rights, la empresa que gestiona la serie en España.

Y por ese motivo, en los próximos meses comenzarán a verse productos y promociones de los demás títulos de anime que conforman su catálogo: *Mirmo, Pretty Cure, Mushiking, Megaman NT Warrior* y, la que más interés tendrá para la mayoría de los lectores de Mega Hiro, *ZatchBell!*

Esperamos poder hablar muy pronto de los diversos productos que salgan a la venta y, quién sabe, a lo mejor hasta podemos organizar algún concurso.

Los amigos de Zatch

Ya te hemos presentado en dos artículos a los enemigos de Zatch que ya han sucumbido en la primera temporada, así que en este número especial de Zatch Bell! te hemos preparado una doble página sobre los amigos de nuestro protagonista, tanto los que aún siguen en la gran batalla como los que ya han regresado a su mundo.

PONYGON

Compañero: Kafka
Aparece por primera vez en el episodio 7.
Activo en la batalla mamodo.

Schneider no puede hablar, así que no tiene más remedio que aceptar que todos le llamen Ponygon. Como parece un caballo enano (algo que Kiyomaro le recuerda a menudo), Zatch aprovecha para montarse en él y así llegar rápido a los sitios. Busca un compañero humano, pero no lo ha encontrado todavía. Aunque al principio de la segunda temporada puede que tenga suerte...

KANCHOME

Compañero: Parco Folgore
Aparece por primera vez en el episodio 11.
Activo en la batalla mamodo.

Este mamodo de aspecto gracioso (sobre todo por ese pico de pato que tiene) no es demasiado fuerte, algo que suple con su fuerza de voluntad y su bondad. Puede transformarse en lo que quiera. Vive con el príncipe de la música, el italiano Parco Folgore. Juntos viven muchas aventuras. Una de ellas les lleva hasta Japón, donde Kanchome se enfrenta a Zatch. Es el único que quizás pueda vencerle, pero Zatch se ha hecho muy poderoso y se alza con la victoria. Al menos, se hacen amigos.

TIA

Compañera: Megumi Ohmi
Aparece por primera vez en el episodio 14.
Activa en la batalla mamodo.

Al llegar al mundo humano, va sola de un sitio a otro. A bordo de un transatlántico se reencuentra con su amigo Mars, pero éste se ha vuelto malvado y la ataca. Desde entonces, Tia no confía en nadie. La rescata Megumi, la famosa cantante pop, y acaba haciéndose su amiga cuando ve lo mucho que la cuida. En su reencuentro con Zatch, no se fía de él, pero luego ve que sigue siendo el mismo Zatch al que conocía: un mamodo con buen corazón. Quizás por eso está enamorada de él...

ZATCHBELL!
JETIX
2

WON REI

Compañera: Li En
Aparece por primera vez en el episodio 37.
Activo en la batalla mamodo.

Gracias a su compañera, es todo un maestro de las artes marciales. Ambos están enamorados y se marchan de China con el beneplácito del padre de ella, un líder mafioso. En parte, esto sucede gracias a Zatch y Kiyomaro, que acuden en ayuda de Won Rei. El mamodo nunca se perdonaría que Li En cayera herida por su culpa, pero se da cuenta que no debe alejarse de ella, sino protegerla.

KOLULU

Compañera: Lori
Desaparece en el episodio 8
Motivo: Le pide a Zatch que queme su libro

Es una dulce niñita que esconde un demoníaco mamodo en su interior. Vagaba sola y perdida cuando la encontró Lori, que se la llevó a su casa y pronto se hicieron amigas. Aunque Lori sabe que a veces la domina su lado oscuro, no deja de quererla. Kolulu se hace amiga de Zatch, que ve impotente cómo se transforma en un peligroso ser al que debe derrotar. Gracias a ella, Zatch toma conciencia de que él mismo es un mamodo y promete esforzarse para ser el próximo rey.

YOPOPO

Compañera: Djem
Desaparece en el episodio 22
Motivo: Su libro arde al proteger a Djem

Este mamodo bailarín es todo alegría. Con su peculiar traje verde y sus pegadizos bailes, intenta alegrar a su amiga Djem. No obstante, eso provoca también que otros mamodos sepan dónde se encuentra. Así que Djem se muestra fría, incluso enfadada, con él. Zatch le conoce durante su viaje a Londres y ve cómo, en su afán de proteger a Djem, acaba con un poderoso mamodo. Sin embargo, su libro se inflama y desaparece tras decir, por primera vez, el nombre de su amiga.

ROPPS

Compañero: Apolo
Desaparece en el episodio 42
Motivo: Es derrotado por Zeno

Bajo su aspecto mezcla de bicho y de seta, Ropps es muy fuerte. Tiene una especie de tentáculos que puede alargar y usar para levantar enormes pesos. Vivía junto a unos niños y cuando Apolo, un joven viajero, les ayudó, se fue con él. Apolo no quiere luchar y juntos se dedican a conocer mundo. Se enfrenta a Zatch para disfrutar de una buena pelea. Mientras está en Ámsterdam, confunde a Zeno con su amigo Zatch y éste, considerándolo un insulto, le envía de vuelta a su mundo. Apolo deja entonces de viajar para siempre.

DANNY BOY

Compañero: Apolo
Desaparece en el episodio 42
Motivo: Es derrotado por Zeno

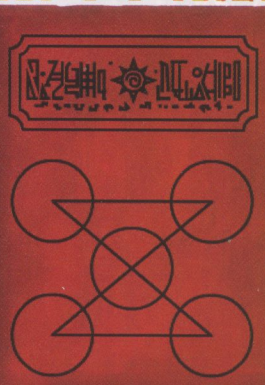
Contestón y rebelde, Danny Boy acompaña al anciano señor Goldo, un marchante de arte. No le gusta que le llame "boy", porque ya no es un niño. Conoce a Zatch por azar y se hacen amigos. Juntos liberan al anciano de unos criminales que pretendían robarle una valiosa escultura. Por desgracia, el cerebro del robo estrella un coche contra el suyo, haciéndolo explotar. El libro del mamodo arde porque prefiere rescatar la escultura de su mentor, y le pide a Zatch que use su poder.

NYA

Compañera: Shion
Desaparece en el episodio 34
Motivo: Su libro arde al salvar a Shion

Nya tiene una adorable apariencia de gatita, pero en la lucha se transforma en un temible mamodo. Fue rescatada por Shion y desde entonces se han hecho inseparables. Como ella no quiere tener que alejarse de Nya, sigue los consejos de Grissor, un mamodo malvado que la engaña para que encuentre un espejo mágico. Cuando lo obtiene, traiciona a Shion y Nya, que se vengan de él con la ayuda de Zatch y Kyo. Pero Nya no logra superar el combate y le deja el corazón destrozado a su amiga.

INCÓGNITAS PARA LA SEGUNDA TEMPORADA



Dos nuevos mamodos aparecen en la recta final de la primera temporada y no acaba de quedar claro si son amigos o enemigos de Zatch. Nos referimos a Kido y a Penny.

Kido es crédulo y obediente, y sigue fielmente a un hombre extraño: el doctor Riddles. El científico tiene un peculiar sentido del humor y siempre le toma el pelo a Kido, que se cree a pies juntillas todo lo que le cuenta. Si bien al principio son claros enemigos, más adelante parece que el doctor intenta hacer entender a Zatch y Kiyomaro que la batalla mamodo está entrando en otra etapa, en la que comienzan a quedar únicamente los más fuertes, que generalmente no tienen muy buenas intenciones.

En cuanto a Penny, llega a la ciudad en busca de Zatch. Está enamorada de él desde que vivían en el mundo mamodo y sueña con un romántico reencuentro. Pero como Zatch ha perdido la memoria, no la reconoce. Eso la enfada enormemente y saca a relucir una personalidad violenta y retorcida, estando dispuesta incluso a acabar con su amado. De hecho, la primera temporada concluye con una emocionante lucha entre ambos. Después de muchos meses, ¡por fin podemos ver en Jetix qué pasa con ellos y cómo sigue la batalla!

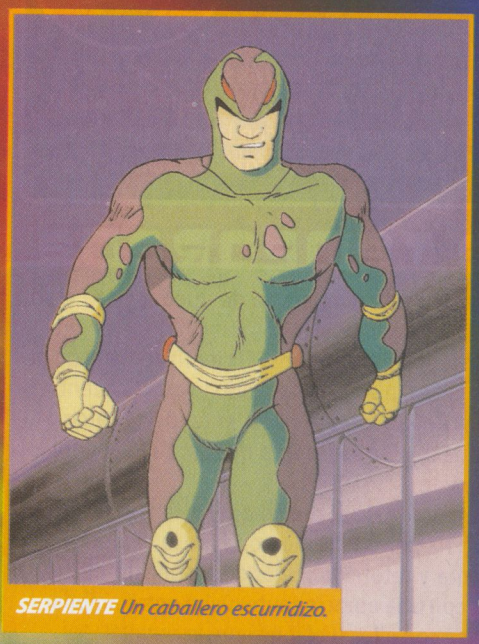
Las intrigas del Patriarca del Santuario

Tras derrotar definitivamente a Dócrates, Seiya y sus compañeros tienen que hacer frente a los nuevos enemigos que el Patriarca envía para que se hagan con el casco de la armadura de oro de Sagitario. Sin apenas tiempo para descansar entre combate y combate, deben luchar para evitar que el Mal se extienda.

TELECINCO

La trampa del petrolero

Saori se reúne con los caballeros para hablar sobre el ataque de Dócrates. Cree que hay alguien detrás del ataque del caballero. Entonces Shun rememora las palabras de Ikki respecto a que algo estaba sucediendo en el Santuario. Mientras tanto, allí el Patriarca está furioso por el fracaso de su enviado. Para cortar de raíz el problema, su lugarteniente llama a Yiste, una guerrera que fue desterrada por el anterior maestro. La sádica joven tiene a su servicio a los caballeros de los abismos: Serpiente, Tiburón y Medusa. Éstos secuestran un petrolero de la Fundación Kido. Para liberarlo, exigen que los cuatro caballeros vayan allí con el casco de oro. Saori no tiene claro qué debe hacer, pero Seiya está dispuesto a luchar. Aunque no se lo dice, sabe que van hacia una trampa en la que sus enemigos pretenden conseguir el casco dorado y matarles. Acierta: nada más subir al buque les obligan a ponerse unos grilletes. Sólo Seiya se libra, pero tendrá que pelear. Entonces descubre la dificultad de enfrentarse a hombres acuáticos, cuya piel es resbaladiza. Mientras combate, sus compañeros se liberan con sus propios poderes. El trío de caballeros de los abismos son muy fácilmente derrotados. Sin embargo, de pronto una flota de barcos pirata aparece y nuestros héroes son atacados. Pero todo resulta ser una ilusión creada por Yiste. Serpiente aprovecha el desconcierto para llevarse el casco de Sagitario. Seiya está abatido, porque se culpa de la pérdida. Saori se desplaza hasta el lugar para reconfortar a los caballeros y mostrarles que no pasa nada.



SERPIENTE *Un caballero escurridizo.*

En la tenebrosa isla del destierro

El próximo paso es ir hasta la isla en que está desterrada Yiste, quien no les recibe muy amigablemente. Les hace caer al mar, desde donde les atacan sus hombres, que se encuentran en su medio ideal para combatir. Gracias al hielo que crea Hyoga, pueden luchar contra Serpiente sobre superficie sólida y así vencerle. Pero Hyoga queda muy debilitado. Mientras se dirigen a la morada de Yiste, se encuentran con Tiburón. Ante su fanfarronería, Shiryu no puede evitar darle una lección. Posteriormente, entran en el Bosque de la Muerte, donde Shiryu queda malherido tras el ataque de Medusa. Seiya y Shun continúan su camino sin saber que Medusa es el responsable. Cuando éste les ataca, deja también inconsciente a Shun, pero Seiya le derrota. Aunque solo, Seiya por fin llega al castillo en que vive Yiste, que le estaba esperando.

YISTE *Mujer de armas tomar.*

Victoria sobre los espejismos

Además de los poderes psíquicos que le permiten crear ilusiones, Yiste conoce la técnica de las garras del infierno. ¡La técnica preferida de Sheena! Seiya se convence de que algo extraño sucede en el Santuario, porque tanto Dócrates como ella parecen estar ligados a él. El combate avanza entre los trucos de Yiste, que hace ver que el lugar se derrumba o crea muchas copias de sí misma para despistar. Aunque Seiya logra superar sus engaños, acaba siendo inmovilizado. Yiste le provoca diversas heridas, pero entonces el casco de oro salta sobre ella, rompiéndole la mascara y Seiya sólo debe lanzarle sus meteoros para vencer. Yiste acepta su derrota, pero no puede contarle lo que realmente está sucediendo. Al menos, el fragmento de la armadura vuelve a estar en manos de la Fundación.

VENCIDA *Pierde su máscara.*

En busca de información

UTIILIZADO *Cristal es ahora enemigo.*

El Patriarca continúa con su obsesión por completar la armadura de Sagitario. Como amenaza y muestra de poder, sus hombres hacen arder el Coliseo, símbolo de la Fundación Kido. Su lugarteniente intenta ganarse al maestro Cristal, el que fuera instructor de Hyoga. Pero él no comulga con las ideas del Patriarca, por lo que no está dispuesto a seguir sus órdenes. Sin embargo, cuando el Patriarca hace acto de presencia, le da un golpe con el que Cristal cambia. Ahora sí se pliega a sus dictados. Marin, que está siendo testigo de todo lo que sucede en el Santuario, teme el inevitable encuentro entre el grupo de Seiya y el maestro Cristal. Precisamente en ese momento, los chicos han decidido volver junto a sus maestros para obtener información. Sólo Shun permanece en Japón, protegiendo a Saori.

Un enemigo inesperado

A su llegada a Atenas, los esbirros de Sheena intentan evitar que Seiya vaya al Santuario. Él les derrota con facilidad, pero entonces aparece la propia Sheena, que quiere vengar a Yiste y, de paso, saldar viejas deudas. Se ha hecho mucho más fuerte desde que Seiya se fue, pero él también ha mejorado bastante. En medio del igualado combate, aparece Marin, que le avisa de que Hyoga corre peligro. Mientras, Shiryu ha vuelto junto a su maestro, que le explica los rumores que corren sobre el Santuario. Y en Siberia, Hyoga descubre que su poblado está siendo obligado a construir una pirámide de hielo por orden de su maestro. Seiya, que ha viajado de inmediato para ayudar a Hyoga, interrumpe su combate. Cristal está en franca ventaja, pues el caballero del Cisne no se atreve a herirle. Por fortuna, el hombre parece salir de la hipnosis y Hyoga le vence. Moribundo, reúne todas sus fuerzas para derruir la pirámide. Vuelve a ser el mismo de siempre. Sólo tiene tiempo de darle unos últimos consejos a Hyoga antes de morir. Mientras, aprovechando que están en Siberia, el Patriarca decide atacar la Fundación.

© Masami Kurumada/Shueisha/Toei Animation

Localia Buzz

Inuyasha

Con la cantidad de fragmentos de esfera que hay esparcidos y que tan a menudo han cambiado de amos, seguro que es fácil perderse. Por eso, hemos pensado en rehacer poco a poco el viaje de Kagome e Inuyasha desde el principio para haceros una "guía de fragmentos". Este mes, la primera temporada.

En busca de los fragmentos de la esfera

JOYA Se rompe en innumerables piezas.

Fragmento 1 – Capítulo 2

Un demonio cuervo se apodera de la esfera. Kagome intenta evitarlo lanzándole una flecha. Su puntería provoca el abatimiento del demonio, pero también que la Esfera de los cuatro espíritus se rompa en mil pedazos, esparciéndose por todo Japón. Inuyasha y ella sólo consiguen recuperar uno de los fragmentos.

Fragmento 2 – Capítulos 3-4

Yura, que utiliza su pelo como arma, le roba el fragmento a Kagome. Junto a Inuyasha, luchan contra Yura, pero ellos no son lo suficientemente fuertes para vencerla. Entonces, Kagome descubre el punto débil de Yura: una calavera. Sin perder el tiempo, la destruye y encuentra un segundo fragmento.

YURA Una contrincante poderosa.

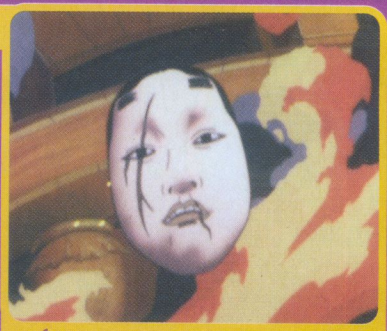
SHIPPO Hace lo posible por vengar a su padre.

Fragmentos 3 a 7 – Capítulos 9-10

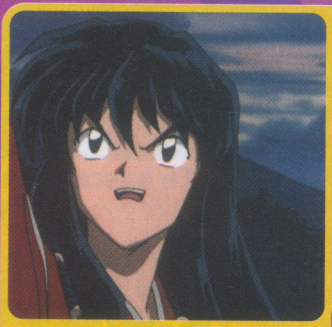
Para vengar a su padre, Shippo intenta birlarle dos fragmentos de esfera a sus asesinos. Pero con el secuestro de Kagome, se ve obligado a cambiar de planes. Kagome convence a Hinten y Manten para dejarla marchar a cambio de que Inuyasha les entregue los dos fragmentos que poseen. Sin embargo, Inuyasha prefiere la acción y decide luchar. Al final nuestros amigos acaban con siete fragmentos.

Fragmento 8 – Capítulo 11

De nuevo en casa, Kagome despierta accidentalmente a una máscara demoníaca. La máscara intenta hacerse con los fragmentos para así controlar el mundo. Por suerte, Inuyasha está presente en el lugar y parte la máscara en dos. Además, consiguen llevarse al zurrón un fragmento más.



MÁSCARA NOH Se alimenta de la energía de los humanos.



INUYASHA Con la luna nueva, se convierte en humano.

Fragmentos 1 a 8 Capítulo 13

Nuestros amigos pasan la noche en un templo. Justo esa noche, a Inuyasha le toca convertirse en humano. El monje, que en realidad es un demonio, aprovecha la ocasión para tragarse un fragmento. El castigo llega al amanecer: él es asesinado y el fragmento se funde.

Fragmento 9 – Capítulo 16

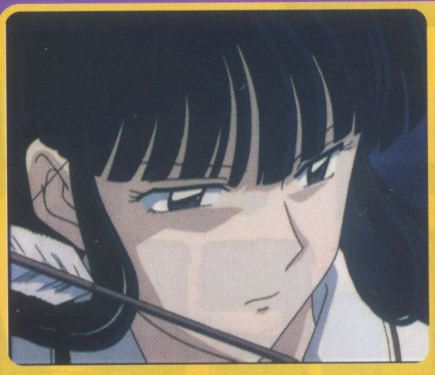
Gracias a un exorcismo, el monje Miroku consigue hacerse con un fragmento. Algo más tarde, le roba a Kagome otro. Después de una conversación entre Inuyasha y Miroku, Kagome recupera el fragmento y nuestro grupo gana un nuevo amigo.

MIROKU Tras un comienzo problemático, acaba siendo un integrante más del grupo.

DEMONIO PINTOR Envía a sus demonios a la lucha.

Fragmento 10
Capítulo 17

Un "pintor del infierno" ordena a una cuadrilla de demonios que capturen a nuestros amigos, conocedor que Miroku tiene dos fragmentos. No cuenta con que Miroku absorbe a los demonios e Inuyasha cuida de sus pinturas, pues contienen un fragmento y son la fuente de poder del "demonio pintor".



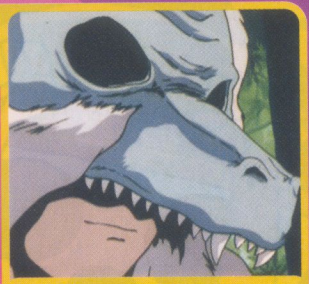
KIKYO ¿De qué lado está?

Fragmentos 1 al 15
Capítulos 32-33

El siguiente plan diabólico de Naraku es una red de pesadillas. Todos, hasta Kagome, caen en la trampa. A partir de entonces, Kagome no se fía más de Kikyo. Ni que sea porque le quita el fragmento de la esfera e intenta matarla.

Fragmentos 13 y 14
Capítulos 20-21

Naraku reaparece. Le entrega a Ryoyakan un fragmento y le ordena que destruya a Inuyasha. Pero el poder de Ryoyakan no puede competir ni con el de Miroku. Más tarde, Naraku le entrega otro fragmento. Con un último esfuerzo, Inuyasha consigue poner en jaque a Ryoyakan y Kagome se apodera del segundo fragmento.



NARAKU Engaña a Ryoyakan para obtener los fragmentos de Inuyasha.

Fragmentos 16 y 17
Capítulos 35-36

Koga, que ha secuestrado a Kagome, manda a su manada de lobos a la batalla contra los pájaros demoníacos. En la lucha, Koga recibe un mordisco y pierde uno de sus fragmentos. Inuyasha aprovecha el momento para derrotar al pájaro y conseguir ese pedazo.

KOGA Secuestra a Kagome para tomarla como esposa.

SANGO El buen corazón de Inuyasha hace que se decida por cambiar de equipo.

Fragmento 15 – Capítulos 24-25

Naraku quiere acabar a toda costa con Inuyasha. Así, provoca la destrucción del poblado de Sango, incluso la ataca, y después se hace pasar por un aliado que sabe quién es el culpable: Inuyasha. Para que la chica tenga más fuerza y pueda cumplir su venganza, le entrega un fragmento. Sin embargo, Sango ve el engaño y se une a Inuyasha.

LA BANDA DE LUFFY

UN GRUPO LLENO DE HÉROES

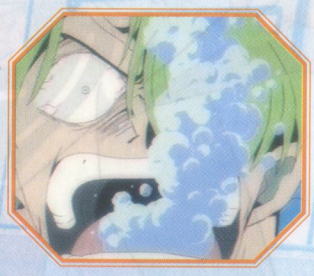
Es algo raro que un tipo tan joven como Luffy pueda ser el capitán de un barco pirata. Pero en la liberación del pueblo de Nami, nos demuestra que es un chico responsable en el que su tripulación puede confiar. Su cargo es merecido.

Sanji, el noble salvador

El amor que siente por su querida pelirroja es lo que le da fuerzas al cocinero del Alma de Merry. Él quiere liberar a toda costa a Nami. Para conseguirlo, no duda en poner en juego su vida y se enfrenta a un poderoso adversario. Bajo el agua, debe combatir contra un hombre pez que sabe luchar muy bien. Conforme avanza la lucha, y ante la imposibilidad de subir a la superficie a respirar, Sanji empieza a pensar que morirá. Pero entonces tiene una idea y espera a que Kuroobi le ataque. Cuando le tiene encima, le sopla aire en las branquias y éste se debilita hasta quedar fuera de combate con un par de golpes. El coraje de Sanji le ha llevado a la victoria. Su ejemplo hace que sus compañeros también lo den todo.

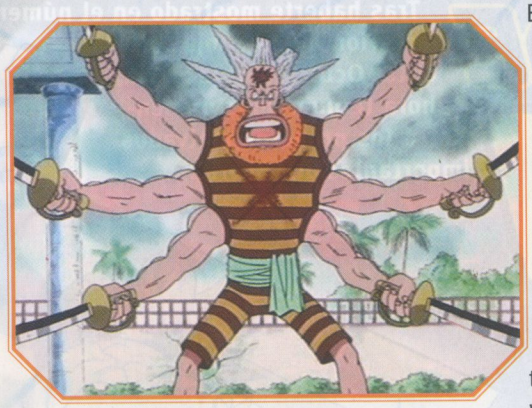
KARATE EN EL AGUA Realmente Sanji no está en el medio más apropiado para luchar.

ASFIXIA El cocinero se está quedando sin aire



One Piece © 1999 Eiichiro Oda, Shueisha / Toei Animation

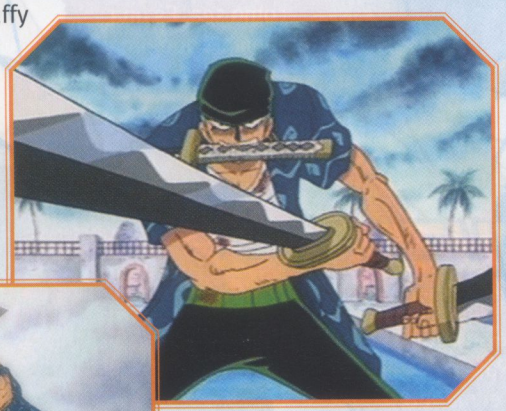
Luchar hasta quedarse sin aliento

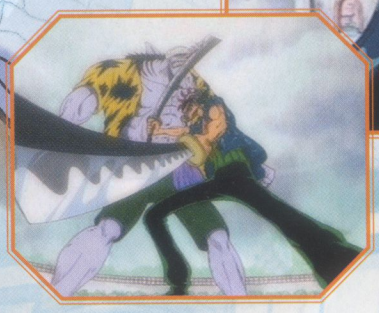


OCTY *Teniendo en cuenta el número de espadas y brazos que tiene, Zorro está en inferioridad de condiciones.*

El rey de la "lucha de espadas" tiene aún sin cerrar la herida que le infligió Cetrero Fantasmal. A pesar de no estar al cien por cien, se enfrenta a Octy. El hombre pulpo de seis brazos está armado con un total de seis espadas y Zorro debe poner todo su arrojo para eliminarle.

Pero aunque le vence, aún no ha terminado. Su próximo contrincante se llama Arlong Escualo, ¡y él sí que es duro de pelar! El líder de los hombres pez es muy fuerte. No sabemos si Zorro le hubiera podido vencer, ya que Luffy llega al palacio de Arlong y le sustituye en la pelea.





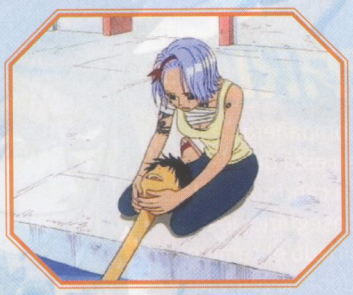
DURO CONTRINCANTE *Zorro muestra ante Arlong que no está en plenas facultades todavía.*

Un heroico mentiroso

Normalmente, Ussuf no para de soltar trolas. Lo suyo es la charlatanería y no las peleas, ya que no es precisamente un guerrero fuerte. Pero en su enfrentamiento con Chuu demuestra lo que vale. Cuando cae al suelo hecho polvo por primera vez, piensa en abandonar y en cómo puede explicar su derrota de la forma más digna posible. Aunque decide presentar pruebas como ponerse ketchup a modo de sangre, ensuciarse la ropa y hacerse arañazos por todo el cuerpo, se da cuenta de una cosa. Quiere luchar a toda costa, porque sino, siente que no tiene derecho a formar parte de la banda de Luffy. Entonces, se arma de valor, lucha hasta el final... ¡y vence!

PALIZA *Ussuf vence por sorpresa.*

Aquél que liberó el alma de Nami



RESPIRA *Nojiko estira la cabeza de Luffy por encima del agua.*

El capitán de los piratas está en el fondo marino. Para que pueda respirar, entre Genzo –el jefe del pueblo– y Nojiko –la hermana de Nami– consiguen sacar su cabeza del agua (¡suerte que es un chico de goma!), mientras los demás intentan subirle a la superficie. Pero parece que no hay forma. Las esperanzas comienzan a desvanecerse, pero de pronto Luffy se recupera milagrosamente. Primero salva a Zorro y entonces disputa con Arlong una cruenta batalla, en la cual utiliza todo tipo de golpes, incluso las armas de su enemigo –como sus afiladas mandíbulas–. Las fuerzas de Luffy se han multiplicado sólo con pensar que sus amigos han logrado la victoria y que tiene una promesa que cumplir. No está dispuesto a perder ni un solo integrante de su banda, así que es indispensable liberar a Nami y a su pueblo. Y, de paso, eliminar del mapa a un malvado indeseable como Arlong. Cuando se alza con la victoria, Luffy y los suyos se convierten en unos verdaderos héroes.

DIENTES DE TIBURÓN *Arlong muestra que puede mudar su mandíbula...*

ARMA LETAL *...Y Luffy utiliza una de las que se quita para atacarle.*

LOS ENEMIGOS DE NARUTO

Tras haberte mostrado en el número anterior a los ninjas de la Villa Oculta de la Hoja, ahora te queremos presentar a los primeros malvados importantes de la serie.

JETIX cuatro

ZAKU

El compañero de Dosu está decido a llevar a cabo su misión. Para conseguirlo, le trae sin cuidado el camino que deba seguir y la gente a la que deba matar.

TEMARI

Hasta donde puede, protege a Gaara y cuida de él como sea. Es una "kunoichi" que proviene del País de la Arena.

ZABUZA

Es un ninja desertor que se dedica al crimen. Para él, el dinero rige el mundo. Aquél que mejor pague, tendrá asegurados sus servicios.

GAARA

Procede de la Villa Oculta de la Arena. Al igual que Naruto, fue odiado y temido en su poblado, se crió sin el amor de una familia y en su interior habita un ser demoníaco. Odia al mundo entero.

HAKU

De pequeño fue recogido y entrenado por Zabuza. Su dominio del hielo para el combate es prodigioso. Le es fiel a su amo en todo momento. Por él llegaría a dar la vida. En el fondo, tiene buen corazón.

© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

OROCHIMARU
Se puede decir de él que es la maldad personificada. Sus ansias de poder traspasan cualquier frontera. Para conseguir sus objetivos, tiene claro que absolutamente nada le detendrá.
KANKURO
Aunque es un titiritero, no hay que desmerecerlo. Es un personaje traicionero y el tercero en el equipo de los ninjas de la Villa Oculta de la Arena.
DOSU
Es el capitán del equipo procedente de la Villa Oculta del Sonido. Puede herir a sus adversarios sin tocarlos. Aunque a regañadientes, hace de cebo para poder perpetrar los crímenes del grupo.
KABUTO
El reservado Kabuto es un personaje misterioso hasta pasado un largo tiempo. ¿Qué meta persigue? ¿Por qué se hace amigo del "equipo 7" de Naruto?

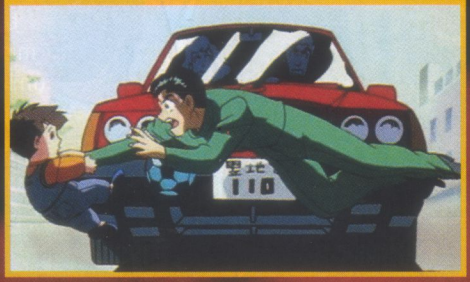
Guerreros espirituales del Más Allá

Tras haber suprimido el programa Mangápolis apenas un par de meses después de su estreno y ante lo que parecía el fin del anime en la cadena, La Sexta se ha descolgado en febrero con el estreno en abierto de uno de los animes para chicos más populares de principios de los 90.

Una muerte imprevista

Yusuke Urameshi es un macarra. A sus 14 años, pasa de los estudios, se salta las clases y se mete en peleas casi a diario. Su madre, con la que vive, está harta de su comportamiento. Pero a pesar de todo, Yusuke no es mal chico. La mejor prueba es que, de vuelta a casa, ve que un niño está a punto de ser atropellado y se lanza a salvarlo. Lo logra, pero él fallece. Lo increíble es que, de pronto, está en el cielo y puede ver su cuerpo. ¡Se ha convertido en un fantasma! Después de rememorar cómo ha llegado hasta esa situación, aparece una jovencita en kimono sobre una escoba. No, no es una bruja, sino la guía al Más Allá, Botan. Como Yusuke ha muerto, ella se encargará de acompañarle hasta el Más Allá. Pero a él le ofrece la posibilidad de resucitar. Para ello, deberá superar una prueba.

HÉROE Muere por salvar a un niño de ser atropellado.



En marcha la resurrección

Yusuke inicialmente no quiere resucitar, porque cree que nadie le echará en falta. Pero asiste a su funeral y ve a su madre destrozada, a Keiko llorando y a Kuwabara, su archienemigo, loco de rabia porque ya no podrán volver a pelear. Entonces decide realizar la prueba, que no será fácil. Botan y él van al Más Allá, donde el rey Emma le dirá en qué consiste la prueba. Sin embargo, le atiende su hijo, Koenma, que parece un niño. Para resucitar deberá cuidar de un huevo del Más Allá, que crece gracias a la energía del portador. Así, de su interior puede salir un ángel o un demonio. Mientras lo hace, consigue que su madre y Keiko no incineren su cuerpo, pero en un incendio, su cuerpo corre peligro. Keiko entra en la casa para salvarlo, pero no puede salir. Yusuke sólo puede rescatarla lanzando su huevo al fuego, pero entonces no podrá resucitar. Lo hace y entonces ella puede salir del incendio con la ayuda de Kuwabara. Aunque está resignado, Koenma le dice que se ha ganado su resurrección. El problema es que sólo tiene 24 horas para que alguien le traspase energía vital mediante un beso. Sólo pueden hacerlo su madre, Kuwabara y Keiko. En el último instante, Keiko le besa y Yusuke resucita. A partir de entonces, se convierte en un detective espiritual.

El detective espiritual impone su ley

A partir de ese momento, Yusuke es capaz de ver espíritus y recibe misiones en las que le ayuda Botan. Además, obtiene el poder del "reigun", con el que puede lanzar disparos de energía con la punta del dedo índice. Pero como no está entrenado espiritualmente, sólo puede usarlo una vez al día. Eso le es de gran ayuda cuando se le encarga atrapar a los ladrones de los tres grandes tesoros de la oscuridad que se custodiaban en la Sala Espiritual del Más Allá: la espada demoníaca, que transforma a quien hiere en un monstruo poderoso; el espejo de la oscuridad, que cumple el deseo de quien lo tiene cuando hay luna llena; y la esfera recolectora, que absorbe la energía humana. Los delincuentes son Gouki, un ser despreciable y cruel, Hiei, que le va a la zaga aunque no es tan malvado, y Kurama, que es un chico educado y de buen corazón. Al saberlo, Koenma se da cuenta de que la misión le viene grande a Yusuke. Aun así, él consigue vencer a Gouki y recuperar la esfera, logra que Kurama le devuelva el espejo y derrota también a Hiei, haciéndose de nuevo con la espada. De ese modo, Yusuke tiene éxito en su primera misión importante.

PODERES Yusuke se convierte en detective espiritual.

Yusuke Urameshi

Su nulo interés por el estudio se equilibra con su pasión por las peleas. Siempre está metido en líos, aunque hay que reconocer que la mayoría de las veces es culpa de los matones que van a por él porque, si le derrotan, ganarán fama. Yusuke sólo quiere tranquilidad. Le dan rabia las injusticias, por lo que se dedica a impartirla a su modo. Con su muerte y posterior resurrección, el destino le ha jugado una buena.

Keiko Yukimura

Es una amiga de la infancia de Yusuke y siempre han sido compañeros de clase. Intenta llevarle por el buen camino y cada dos por tres le sermonea. Está enamorada de él, por lo que se pone celosa al ver a Yusuke con Botan. Esta chica tan dulce confía ciegamente en su protector.

Botan

La guía de los espíritus hacia el Más Allá se encariña de Yusuke y acaba convertida en su ayudante, de modo que acaba descuidando su trabajo. Es una chica fresca, muy natural y directa.

Koenma

El hijo del rey del Más Allá. Su forma real es la de un joven, pero para no malgastar energía toma la apariencia de un niño pequeño, que además le gusta mucho. Tiene un gran poder. Se preocupa por Yusuke, aunque a menudo le tenga que echar la bronca.

Kazuma Kubawara

Otro que, como Yusuke, se pasa la vida peleando con todos los macarras de la ciudad. Al principio se considera su gran rival, pero luego se convierte en uno de sus mejores amigos. Es un poco corto de miras, lo suyo es la acción. No duda en sacrificarse por sus amigos.

Edición en DVD

Yu Yu Hakusho es una propiedad de Jonu Media. Fue uno de los primeros títulos que la empresa lanzó en DVD y después de varios años –y cambios de formato–, finalmente se encuentra a la venta íntegramente, nada más y nada menos que 112 episodios. Además, se ha editado una de las dos películas existentes.

Kurama

Procedente del mundo espiritual, ha crecido como humano con el nombre de Shuichi. En su interior habita el espíritu de un zorro demoníaco. Debido a eso, tiene un poder inmenso.

Hiei

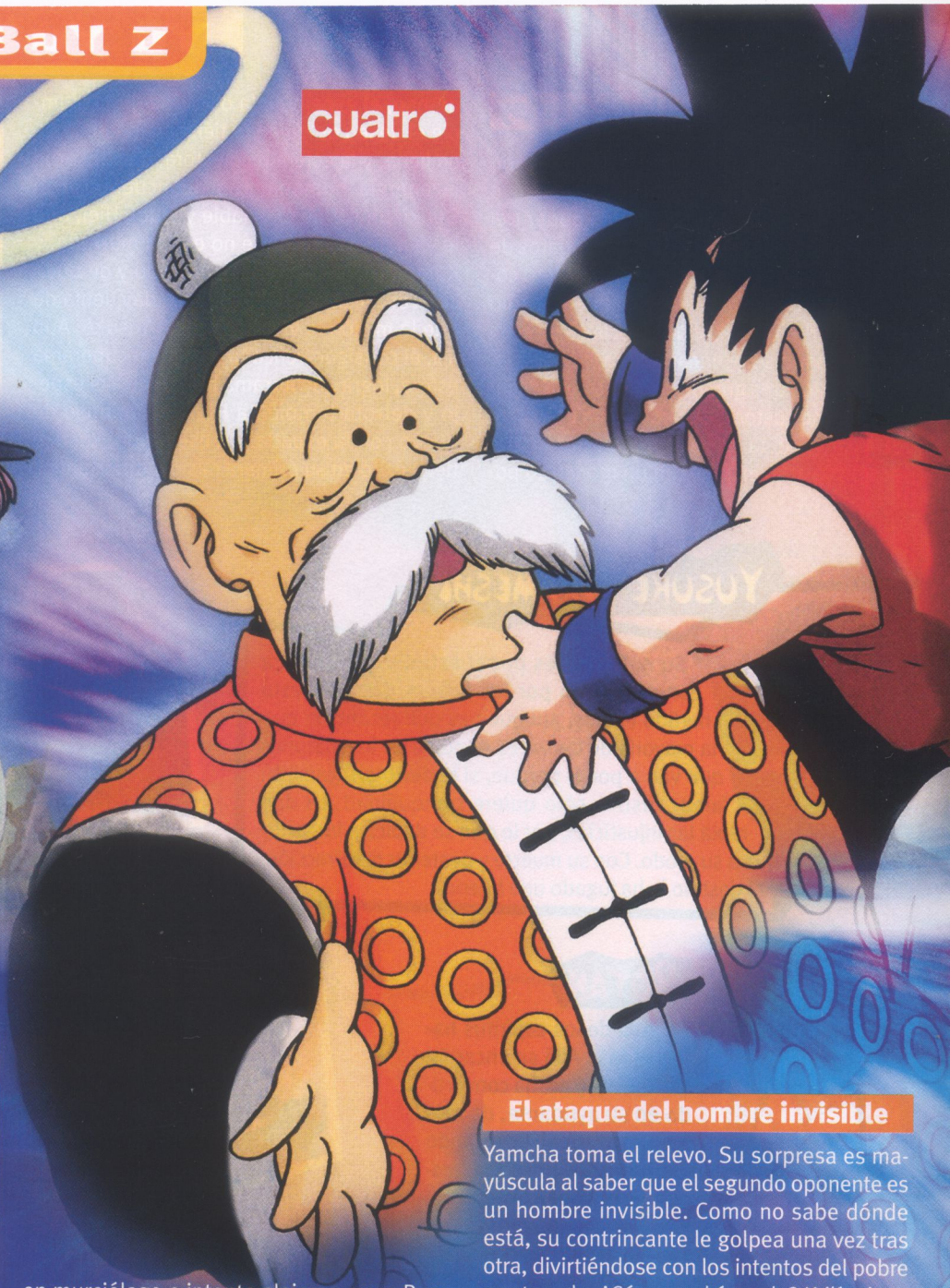
Tiene un tercer ojo en la frente, el "jagan", que le proporciona un gran poder espiritual. Cruel y despiadado, este ser diabólico sólo piensa en encontrar grandes tesoros.

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

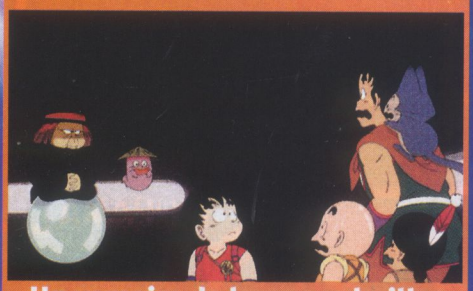
cuatro

El reto de la vidente

El Duende Tortuga propone a Goku que visite a una adivina llamada Baba para que le diga dónde se encuentra la última bola de dragón. Yamcha –con su inseparable Puar– y Krilín, impresionados por la fuerza que demostrada, le acompañan. Eso sí, antes pasan por un pueblo y le compran ropa nueva, que va hecho unos zorros. Después de recoger a Upa, se dirigen hacia el desierto, donde, según las indicaciones de Mutenroshi, se encuentra el palacio de Baba. Al final, lo hallan. En la entrada, ven que sólo hay tíos cachas y ricachones. Muy pronto descubren el motivo: si no pagan 10 millones por sus servicios, Baba les obliga a luchar contra sus hombres si aún quieren su ayuda.

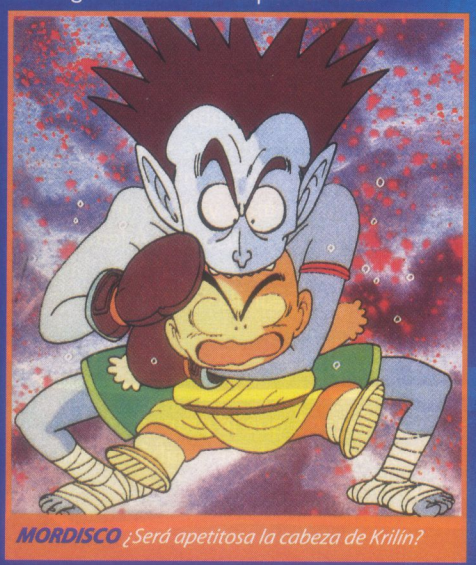


TERROR *Salvo Goku, los demás están asustados.*



Un vampiro de largos colmillos

Al saberlo, los chicos se muestran confiados. No en vano, Goku, Krilín y Yamcha quedaron en buena posición en el último Gran Torneo. Como Puar y Upa no lucharán, entre los tres deberán vencer a los cinco luchadores de Baba. El primer combate enfrenta a Krilín con un vampiro amante del kick boxing. Aunque intenta tomar la iniciativa, su oponente es muy ágil y además puede transformarse en murciélago. En un despiste, el vampiro le muerde la cabeza, chupándole la sangre, lo que le deja mareado. A continuación, de un solo golpe le saca del ring. Krilín ha perdido. Entonces los chicos preparan un plan. Lucharán Puar y Upa juntos. Cuando el chupasangre les ataca, Upa le echa el aliento, que apesta a ajo, y luego junta los pies y extiende sus brazos imitando una cruz. El vampiro se transforma en murciélago e intenta alejarse, pero Puar se convierte en una mano enorme y le echa del ring. ¡Han vencido al primer rival!



MORDISCO *¿Será apetitosa la cabeza de Krilín?*

El ataque del hombre invisible

Yamcha toma el relevo. Su sorpresa es mayúscula al saber que el segundo oponente es un hombre invisible. Como no sabe dónde está, su contrincante le golpea una vez tras otra, divirtiéndose con los intentos del pobre por tocarle. ¿Cómo podría verle? Krilín tiene una idea y le pide a Goku que traiga a Bulma y Mutenroshi. El combate continúa y Yamcha lo tiene cada vez peor. Cuando Goku regresa, Krilín utiliza a Bulma para que a Mutenroshi le sangre la nariz de tal manera que "bañe" al hombre invisible. Ahora Yamcha puede verle y, tras varios golpes, su rival se rinde. Entre tanto júbilo, el Duende Tortuga aprovecha para saludar a Baba, que es su hermana.

VISIBLE *La sangre obra el milagro para Yamcha.*

Los monstruos atacan a Goku

Tras acabar con la Red Ribbon, Goku tiene en su poder seis bolas de dragón. Pero el radar no encuentra la séptima por ninguna parte, así que decide visitar junto a sus amigos a Baba, la vidente. Sin embargo, la anciana sólo trabaja a cambio de dinero o de que venzan a sus "chicos" en un torneo de 5 contra 5.

Una momia de armas tomar

Para el siguiente combate, hay cambio de escenario. La pelea tendrá lugar sobre las lenguas de las enormes estatuas de dos demonios. Además, si se caen de ellas, acabarán devorados por un mar de lava. El tercer rival es una poderosa e imponente momia. Yamcha recibe golpes y más golpes. Sólo las ganas de diversión de la momia evitan que pierda a los pocos segundos de empezar. Sin embargo, cuando realiza una treta para hacer caer a la momia en el foso, provoca su enfado.

PELIGROSO *Es un enemigo fuerte y cruel.*

A partir de entonces, los golpes son aún más duros y la momia se ensaña con Yamcha hasta hacerle perder el conocimiento. Acaba arrojándole a la lava, pero Goku le salva con el bastón mágico. Ya sólo queda él en el equipo. No obstante, para el asombro de todos los presentes, la momia apenas le dura unos cuantos golpes. Realmente se ha hecho muy fuerte, posiblemente ni el Duende Tortuga pueda vencerle ya.

Un decepcionante demonio volador

Mutenroshi se queda de piedra al ver que el cuarto luchador es Ackman, un demonio volador, que siempre había sido el último. Eso significa que hay alguien todavía más fuerte aguardando a Goku. Pero Ackman no resulta ser tan fiero, pues su técnica letal es inútil con nuestro héroe. Dado que Goku no tiene maldad, Ackman no puede conseguir que ésta se desboque y acabe estallando en su interior. Finalmente, de una patada, Goku le deja inconsciente. Baba no se lo puede creer. Así, aparece el quinto y último luchador, que se oculta tras una máscara, y que le pide volver al ring exterior para poder pelear a tope. Mutenroshi tiene la sensación de que sabe quién es.

VICTORIA *De una patada, Goku se lo quita de encima.*

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

Y tras la máscara, el ser más querido

ONDA VITAL *El luchador misterioso es sorprendente.*

Goku mantiene un increíble combate con su rival, un auténtico maestro de artes marciales que está a su nivel. Los golpes se suceden, pero ambos son tan ágiles que apenas se rozan. No parece que ninguno tenga ventaja. De pronto, el enmascarado realiza una onda vital, que Goku logra esquivar. Entonces le responde con otra. Mediante una estratagema, Goku se confía y el hombre le agarra de la cola. Eso acaba de convencer a Mutenroshi, que sabe que sólo una persona puede hacer la onda vital y conocer el punto débil de Goku. Cogiéndole por la cola, lanza a Goku contra el suelo una y otra vez, hasta que acaba arrancándosela. Dolorido, Goku se dispone a atizarle cuando el hombre se rinde. Entonces se quita la máscara y, como imaginaba Mutenroshi, es Son Gohan, el abuelo de Goku. Le había pedido a Baba que, si aparecía en su palacio un chico con cola, lo trajera del más allá para enfrentarse a él. Tras una emotiva escena y la despedida definitiva entre abuelo y nieto, Baba cumple su parte. Les dice dónde está la séptima bola.

Shenron vuelve a actuar

Resulta que está en poder de Pilaf, que sigue ansiando convertirse en el amo del mundo. Así que a Goku no le cuesta demasiado conseguirla. Recoge a Upa y se desplazan a la región de Karin para invocar al dragón Shenron. Tras resucitar a Bora, se despide de ellos y regresa junto a los demás. Mutenroshi le dice que debe entrenar por sí mismo, recorriendo mundo, si quiere hacerse más fuerte. De ese modo, nuestros amigos se despiden hasta dentro de tres años, cuando se celebre el siguiente Gran Torneo de artes marciales.

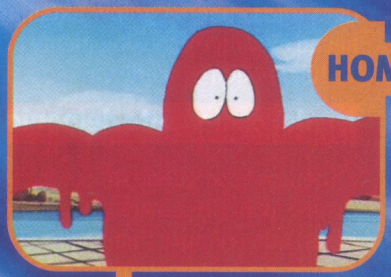
FELICES *Goku devuelve a la vida al padre de Upa.*

SON GOHAN

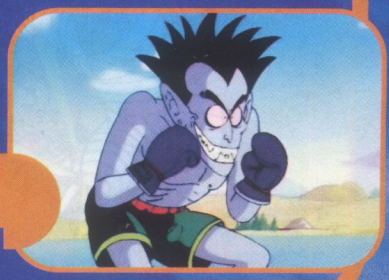
¡Menuda sorpresa! El luchador de la máscara es ni más ni menos que el abuelo de Goku. Con razón sabía tanto de él. Bonachón y algo pillín, como su amigo el Duende Tortuga, Son Gohan llevaba tiempo esperando reencontrarse con su nieto.

MOMIA

ACKMAN



HOMBRE INVISIBLE



VAMPIRO

Ficha 21

FICHA

Nombre:	Zatch Bell
Color de pelo:	rubio
Color de ojos:	marrón
Raza:	mamodo
Plato preferido:	el atún de cola amarilla
Rival más feroz:	Naomi

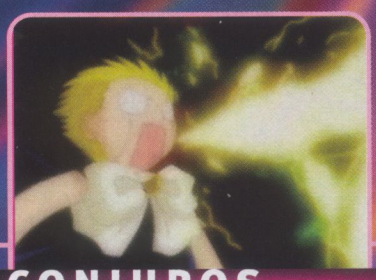
© 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation

HISTORIA

Zatch es un mamodo, un ser procedente de otro mundo. Aparece en un bosque londinense y allí se queda a vivir, en medio de la naturaleza. Sin embargo, un día llega otro mamodo y le ataca. En vez de devolverlo a su mundo, le borra la memoria. Poco después, el profesor Takamine le encuentra malherido. Le cura y lo envía a Japón, junto a su hijo Kiyomaro. Zatch es todo alegría e inocencia, por lo que cambia la manera de ver las cosas del huraño Kiyomaro. El chico es capaz de leer su libro rojo, del que nunca se separa, y entonces descubre el increíble poder de su joven amigo. Zatch aún tarda un poco en conocer la verdad, pero una vez se mete de lleno en la batalla mamodo, no ceja en su empeño de convertirse en el próximo rey para eliminar para siempre la ancestral y cruel batalla de mamodos. Poco a poco, Zatch se va enfrentando a malvados rivales, mientras Kiyomaro logra ir descifrando los conjuros que activan el poder del mamodo. A pesar de vivir momentos duros, Zatch mantiene su buen humor y su tesón en pos de su objetivo.

BATALLA MAMODO

Cada 1000 años, 100 niños del mundo mamodo son enviados a la Tierra junto a un libro de conjuros. Deben encontrar a un compañero humano capaz de leer los conjuros y, a partir de entonces, luchar frente a otros mamodos hasta que sólo quede uno. Ése será el nuevo rey mamodo. Zatch se ha jurado que él será el vencedor.



CONJUROS

Conforme se enfrenta a nuevos y poderosos rivales, el libro rojo de Zatch muestra nuevos conjuros que Kiyomaro es capaz de leer. Los primeros son, por orden, Zaker, Rashield, Jikerdor, Bao Zakeruga, Zakeruga y Zaurauk. Unos sirven para atacar y otros para defenderse, pero todos tienen algo en común: son de tipo eléctrico.

AMIGOS

Pero durante la batalla también hay tiempo para el relax y para hacer amigos. Entre los humanos, Zatch tiene a Kiyomaro y a sus padres, así como a la despistada Suzy. En cuanto a mamodos, destacan la marimacho Tia, el pelele Kanchome y su inseparable Ponygon, que vive con él. Otros de sus amigos, como Ropps o Kolulu, ya han vuelto a su mundo.

KIYOMARO

Kiyomaro acaba de cumplir 14 años cuando conoce a Zatch. Aunque inicialmente no le soporta y cree que su optimismo es de idiotas, le acaba cogiendo cariño. Nada más abrir el libro rojo, es capaz de leer el primer conjuro y descubre el gran poder de Zatch. Gracias al mamodo, Kiyomaro se abre a los demás y comienza a hacer amigos.

サムライ
チャンプルー

SAMURAI CHAMPLOO

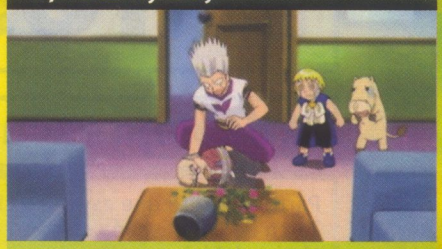
MEGA HIRO

© manglobe/Shimoigusa Champloos

Zatch Bell! © 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation

1ª TEMPORADA, PARTE 3: EPISODIOS 27-39

27. Danny Boy



El señor Goldo es un anticuario y ha cedido la estatua de Shemira a un museo para su exposición. Para protegerlo, le acompaña Danny Boy, un mamodo. Zatch Bell se topa casualmente con el mamodo y se hacen amigos. Entonces descubren que el señor Goldo ha caído en una trampa y le han robado la escultura. Como Danny Boy no puede apenas luchar (su poder es la sanación), Zatch le ayuda a recuperar la pequeña estatua.

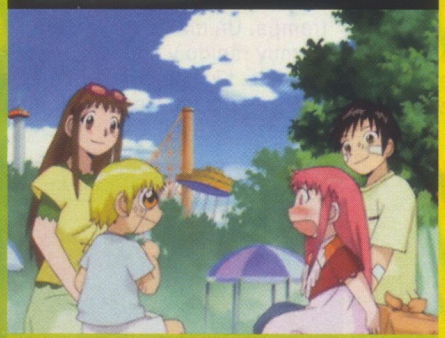
28. La gran aventura de Tia y Megumi

A Megumi le aguarda un fin de semana libre y Tia ya ha quedado con Kiyo y Zatch para ir los cuatro al parque de atracciones. Pero antes, las chicas tienen que hacer unas cuantas compras para la ocasión. ¡Y entonces algo increíble sucede! Megumi coincide en una tienda con la princesa Marie, que guarda un gran parecido con ella. La joven aprovecha para escaparse y dejar a Megumi en una posición comprometida, con un asesino acechándola por error.

29. La batalla del parque de atracciones

Kiyomaro y Zatch llegan antes de la hora al parque de atracciones y deciden dar una vuelta para hacer tiempo. Poco después se topan con Purio y Zoboron, los mamodos de Hige y Lupa. Comienzan una fiera batalla mamodo.Zorobon tiene un gran poder, pero sus bolas de energía son muy lentas. Purio, en cambio, escupe un líquido pegajoso que pone en apuros a Zatch. Por suerte, llega Tia para salvarle.

30. Zatch y Tia, una terrible combinación



Tia está enfadada porque esos mamodos están interrumpiendo su cita. Con lo que trabaja Megumi, su único fin de semana libre es sagrado para ellas, porque es cuando pueden divertirse a su aire. En vista del trabajo en equipo de sus rivales, ellos harán lo mismo para vencer. Con el líquido pegajoso de Purio, pegan a Zatch a la espalda de Tia. Así, tienen defensa y ataque en uno. Logran la victoria, aunque Purio logra escapar. Al fin los chicos tienen su cita.

31. La nueva alumna

Acaba de llegar una chica al instituto y va a clase de Kiyomaro. Tiene un aspecto algo infantil, pero es muy mona y simpática. Pronto se hace amiga de Zatch, lo que pone celosa a Suzy. Al salir de clase, caminan juntos cuando aparece un mamodo, Cortaypega, que les exige su pedazo del espejo mágico. Es el cristal que tiene Zatch, que pelea contra él para mantener "su tesoro" consigo. El rival dura poco, pero alguien ha estado observando.

32. El secreto de Shion

Shion también busca los tres fragmentos del espejo. Por eso intenta arrebatarle el suyo a Zatch, aunque sin éxito. Finalmente acaba por pedírselo claramente, pero Zatch no está dispuesto. Así que sólo hay una opción: luchar. ¡Nya es una mamodo! Los padres de Shion murieron en un accidente y ella estuvo sola hasta que conoció a Nya. No quiere separarse de ella, y le han dicho que el espejo puede concederle ese deseo.

33. La unión de los tres

Zatch le da a Shion su fragmento, que junto al que ya tenía y el que posee su misterioso benefactor, completa el espejo. Kiyomaro y Zatch la acompañan a casa de Grisor, que resulta ser un mamodo. Entonces les lleva a una cueva donde se debe realizar el ritual de regeneración. Una vez arreglado, Grisor lo coge y se marcha. Todo ha sido un engaño para hacerse con el espejo, que es un amplificador de poder.

© 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation

34. Un atardecer empapado en lágrimas

Shion está hundida por lo que está pasando. Pero no dejará que Grisor se salga con la suya, y le persigue. Ahora bien, el mamodo cuenta con la ayuda de un científico chalado, el profesor Akase, que inicia el ritual por el que Grisor aumenta de tamaño, su poder se multiplica por cien y obtiene nuevas habilidades. Nya se enfrenta a él y, en su afán de defender a Shion, su libro arde. La rabia domina a Zatch.

35. La batalla final del espejo

La tierra se abre en el lugar donde está el monstruoso Grisor. Se forma una especie de isla rodeada de lava. Allí Zatch hace frente al malvado mamodo. Descubre que Grisor robó el espejo del mundo mamodo, pero al llegar a la Tierra se perdió, dividiéndose en tres fragmentos. Durante la lucha, Shion deja de llorar durante un instante para hacer que el espejo se rompa. Así, Grisor vuelve a su estado normal y es vencido. Al día siguiente, Shion se marcha para comenzar una nueva vida.

36. Colisión: Zatch contra Naomi

Mientras Kiyomaro se va al zoo, Zatch se dirige al parque para enfrentarse a la mayor de sus pesadillas: la repelente y violenta Naomi. Le reta a tres pruebas y, si vence él, ella le dejará en paz. Suzy también va al zoo. Es tan despistada que acaba soltando al león, que se pasea por la ciudad. Naomi ya ha vencido en dos pruebas a Zatch y, durante la tercera, aparece el león. Zatch la salva y permite la captura del león, pero ni así logra calmar a esa niña tan "bestia".

37. Batalla en Hong Kong (1ª parte)

Kiyomaro pasea junto a Zatch y Suzy cuando una joven china aparece ante él y le roba su libro rojo. Cuando llegan a unas callejuelas, se para y se lo devuelve. Dice llamarse Li En y necesitar su ayuda para rescatar a Won Rei, su mamodo. Ella es hija de un líder mafioso que desaprueba su relación y le tiene prisionero en un islote. Los chicos aceptan y unos días después se encuentran peleando contra los hombres de la mafia.

38. Batalla en Hong Kong (2ª parte)

Para rescatar a Won Rei, aún queda lo más difícil. Nada más llegar a la parte alta, donde está encerrado, ven a Zabas, un mamodo volador que quiere acabar con todos los presentes. Li En le pide a Won Rei que reaccione y salga de su prisión. Pero el mamodo no tiene claro que eso sea lo mejor para ella. Cuando Zabas va a atacarla, espabila y sale a luchar. Habrá peligros, pero él protegerá a su amada Li En. Tras vencer a Zabas, consigue marcharse junto a ella.

39. El cazador invisible

Zatch no tiene suerte con las rifas del barrio, pero un hombre le regala su premio: unos días en unos baños termales. Muy felices, Kiyomaro y él marchan al lugar. Luego alguien les deja un mapa con indicaciones para encontrar unas aguas termales fabulosas. Pero se trata de una trampa. Un mamodo-pantera les ataca. Es muy rápido y además puede hacerse invisible. Kiyomaro deberá emplear todo su ingenio para vencer ante un enemigo al que no ve.

DATOS

El doblaje español

Parte del éxito que está cosechando Zatch Bell! en España de debe al fantástico doblaje que tiene, que realza el tono cómico de la serie. El reparto cuenta con grandes profesionales, muchos de ellos fácilmente reconocibles por los otakus, ya que han participado en otros animes.

Zatch Bell = Sara Vivas
Kiyomaro = Adolfo Moreno
Suzy = Cristina Yuste
Tia = Miriam Valencia
Megumi = Mar Bodallo
Ponygon = Marisa Marco
Parco Folgore = Pablo Sevilla
Kanchome = Isacha Mengíbar
Zeno = Sara Vivas
Sherry = Pilar Martín
Brago = Marisa Marco

Sin lugar a dudas, las actrices de doblaje más conocidas son Sara Vivas e Isacha Mengíbar. Ellas ponen voz a Bart y Lisa Simpson, respectivamente. Adolfo Moreno es Syrus en *Yu-Gi-Oh! GX* y Sasuke Uchiha en *Naruto*. Luego tenemos a las chicas de *Pokémon*: Miriam Valencia es Misty y Cristina Yuste, Aura. Otro papel en el anime de Mar Bodallo es Amy Rose (*Sonic X*). Marisa Marco ha puesto voz últimamente a la policía Saeko Nogami en las películas de *City Hunter*, pero es más recordada como madre de Ash Ketchum. Pablo Sevilla fue Yami Yugi *(Yu-Gi-Oh!)* y Knuckles *(Sonic X)*, mientras que Pilar Martín está en el candelero gracias a la voz de Sakura Haruno *(Naruto)*.

HACIA LA PELEA DE CHAMANES

Cada 500 años, los chamanes de todo el mundo acuden a la llamada de los Apaches para participar en la "pelea entre chamanes", que concluye con la proclamación del nuevo rey chamán. Y el esperado momento ha llegado. You, siguiendo el duro entrenamiento de Anna, realiza la prueba de acceso ante un coordinador Apache llamado Silver. Tras superarla, debe enfrentarse a poderosos enemigos en la fase preliminar. ¿Podrá pasar a la siguiente ronda?

Horo Horo, el rival que vino del frío

FRÍO *Los ataques de Horo Horo te dejan helado.*

Se ha hecho muy buen amigo de You, pero el destino quiere que se enfrenten en el primer combate. Ambos se ven las caras en plena noche. You posesiona la espada de Amidamaru con el espíritu del samurái, mientras Horo Horo hace lo propio con su tabla de *snowboard* con el espíritu de Koloro. A pesar de los ataques de hielo de Horo Horo, You se sabe defender. Pero el joven del norte no se rinde. Su sueño es crear enormes campos verdes para que los espíritus de la naturaleza puedan vivir. De pronto comienza a nevar. Horo Horo lo aprovecha para utilizar toda su fuerza espiritual, pero You tiene más poder y evita su gran ataque. No necesita dar un golpe final, pues Horo Horo ha perdido la posesión y, en consecuencia, la lucha.

Fausto VIII, el que domina a los muertos

En el siguiente combate aguarda Fausto VIII, un médico que puede controlar a los muertos. Antes de la hora de la lucha, Fausto se presenta ante él, le paraliza con su ejército de esqueletos y tortura a Manta. Es tanta la rabia de You, que destroza los esqueletos. Comienza el combate de verdad, que tiene mala pinta para You. Fausto quiere ser el rey chamán para revivir a su amada Eliza y pone toda la carne en el asador. A You sólo le importa rescatar a su mejor amigo como sea. Fausto concentra todo su poder en traer el alma de Eliza para que luche. Cuando You llama "muñeca" a Eliza, Fausto se vuelve loco y ataca con toda su fuerza. Le da una buena paliza a You. Justo cuando va a rematarlo, aparece Len Tao y lo evita. Pero eso no impide la derrota de You.

Len Tao, crueldad con sabor a muerte

Tras su derrota anterior, You ha estado entrenando en Izumo. A su regreso a Tokio, es mucho más fuerte. Así, la prepotencia de Len contrasta con su seguridad. Len posesiona a Bason en su lanza, mientras que You realiza la fusión de almas con Amidamaru en la Harusame. Inmediatamente, Len usa el ataque con el que le derrotó la primera vez: la "cuchilla dorada". Pero You ha mejorado y es capaz de evitarlo. También Amidamaru ha aprendido a luchar como si él y You fueran uno. Aunque Len aumenta su fuerza chamánica y usa sus golpes más potentes, You los evita uno tras otro. Len está desmoralizado, sin saber qué hacer. Pero lo cierto es que la fuerza de You está disminuyendo a marchas forzadas. Desorientado, Len concentra todo su poder para un último ataque, igual que You. Tras el choque de fuerzas, ambas posesiones desaparecen. Es un empate, por lo que ambos pasan a la siguiente ronda.

LOCURA *Fausto VIII no parece estar muy cuerdo.*

PODEROSO *Len le da mucha guerra a You.*

CAMPEONES Oliver y Benji

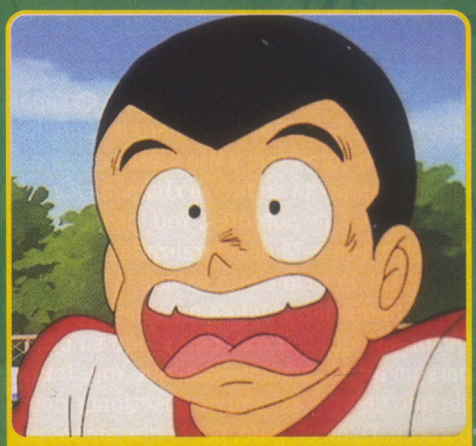
BRUCE

CORAZÓN SOBRE EL CAMPO

Al comienzo de la serie, Bruce es un jugador torpe que ya apunta carisma en el Newppy. Luego, cuando nace el Newteam, comienza como suplente, pero poco a poco se gana un puesto de titular. Aunque no sea muy habilidoso, lucha al máximo por el bien del equipo.

Un perdedor realista

Bruce juega en el Newppy, un equipo malísimo que no sólo no gana nunca un partido, sino que ni siquiera es capaz de marcar un gol. Él ejerce de capitán, más o menos, pero no es demasiado buen ejemplo para sus compañeros: es el primero en decir que son mediocres y que nunca jugarán bien. Por ese motivo, es un poco pasota. Si sigue entrenando es porque le gusta y se entretiene, pero sabe que en un partido no hay nada que hacer. Esto cambia con la llegada de Oliver y Roberto. El primero aporta calidad y ánimos, mientras que el entrenador les ayuda a mejorar. Bruce no es un perdedor resignado, sino un chico realista. Y si antes no creía en las posibilidades del equipo, ahora está seguro de que pueden hacer algo incluso contra el mismísimo San Francis.



ALUCINADO Así se queda cada vez que ve jugar a Oliver.

DEFENSA Lo da todo por el equipo.

Toda una revelación

Bruce es titular en el Newppy, donde el nivel general no es muy alto. Cuaja un buen partido contra el San Francis y eso le abre las puertas del Newteam. Es uno de los preseleccionados para el equipo, pero aún tendrá que esforzarse para conseguir un puesto definitivo. Tras un duro entrenamiento, logra superar la prueba junto a Oliver y Tom. Sin embargo, en el Newteam calienta banquillo. Pese a todo, él espera su oportunidad. Y cuando ésta llega, comienza fatal: se marca un gol en propia puerta. Pero ya en ese partido demuestra sus cualidades evitando que el contrario amplíe la ventaja. Se sacrifica mucho por el equipo y nunca se rinde. Su principal fuerte es la defensa, pero también tiene gol. En más de una ocasión desatasca el juego del equipo marcando. Se muestra como un buen rematador de cabeza. Estos detalles incluso le abren las puertas de las categorías inferiores de la selección nacional japonesa.

Compañero y amigo fiel

Sin duda, Bruce es un bonachón y siempre está de broma. Es muy alegre e infunde confianza a sus compañeros. Por eso todos le quieren. Conforme pasa el tiempo, los chicos crecen y maduran, y él es capaz de darse cuenta de cosas que otros pasarían por alto.

BUEN ROLLO Bruce hace piña con sus compañeros.

Puede ver cuándo un compañero tiene un problema o está preocupado por alguna cosa. Y siempre está ahí para echarle un mano. Tal vez no sea un gran jugador. Quizás no llegue a ser profesional en el futuro. Pero su valor humano le convierte en uno de los pesos pesados del equipo, el tipo de jugador que crea unión en el vestuario, lo que repercute en el buen ambiente general. Los entrenadores saben verlo y por eso es un intocable de la selección juvenil japonesa.

Los principales Pokémon de Ash

PARTE 2

Como en el número 5 de Mega Hiro no pudimos presentarte a todos los Pokémon de Ash, aquí te presentamos una nueva remesa. Si es que Ash es un entrenador genial, capaz de atrapar toda clase de criaturas.

Beedrill

Con sus tres aguijones, Beedrill es un Pokémon muy peligroso.
Número: #015
Tipo: bicho / veneno
Altura: 1,0 m
Peso: 29,5 kg

Heracross

Un escarabajo de tamaño verdaderamente gigante. ¡Ándate con ojo con su cornamenta!
Número: #214
Tipo: bicho / lucha
Altura: 1,5 m
Peso: 54,0 kg

Tauros

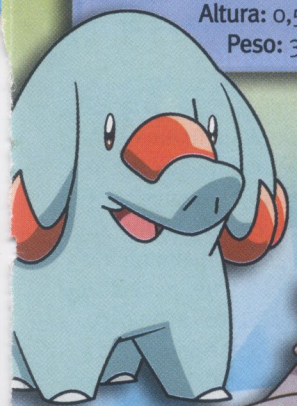
El bravo Tauros se ganó el respeto de Ash en la final de la Liga Naranja.
Número: #128
Tipo: normal
Altura: 1,4 m
Peso: 88,4 kg

Raticate

Ash canjea a Raticate por su Butterfree. Sin embargo, se arrepiente y anula el intercambio.
Número: #020
Tipo: normal
Altura: 0,7 m
Peso: 18,5 kg

Phanpy

Este encantador Pokémon recuerda a un elefante en miniatura. ¡Es adorable!
Número: #231
Tipo: tierra
Altura: 0,5 m
Peso: 33,5 kg

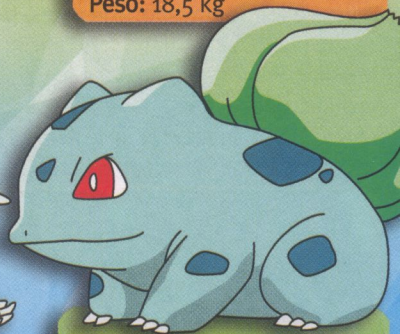


Muk

Muk está recubierto de una sustancia venenosa. Hasta el rastro que deja a su paso es venenoso.
Número: #089
Tipo: veneno
Altura: 1,2 m
Peso: 30,0 kg

Snorlax

Comparando su peso con su tamaño, no es de extrañar que Snorlax sea tan lento y le guste dormir.
Número: #143
Tipo: normal
Altura: 2,1 m
Peso: 460,0 kg



Bulbasaur

Ash tiene como compañero a este Pokémon casi el mismo tiempo que a Pikachu. Hasta ahora, no había evolucionado.
Número: #001
Tipo: veneno / planta
Altura: 0,7 m
Peso: 6,9 kg

MUSHIKING™ EL GUARDIÁN DEL BOSQUE

La vida en el bosque es tranquila, dentro de lo que cabe. Popo vive con su familia y se dedica a divertirse tanto como puede. Sin embargo, cuando un oscuro peligro acecha a los suyos, no duda en luchar como un valiente.

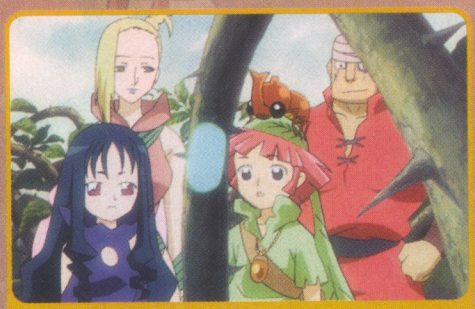
Los lamentos del bosque

Popo se enfrenta a muchos peligros en el día a día. Son muchos los insectos que viven en el bosque y no todos son pacíficos. Por eso, ir a recoger savia para comer se convierte en toda una aventura. El chico a menudo se entretiene en el observatorio de estrellas que cuidaba su padre. Cuando era niño, él le regaló su colgante y le dijo que algún día sería el guardián del bosque. Pero desapareció al marcharse a investigar unos fenómenos extraños. Conforme crece, Popo descubre algo increíble: puede escuchar la voz del bosque. Parece ser que es gracias al colgante que lleva siempre en el cuello. Pero últimamente oye unos lamentos angustiosos. Para saber qué sucede, se adentra en las profundidades del bosque. Entonces, su colgante reacciona y le dirige hasta un tenebroso personaje.

ENEMIGO *Aparece ante Popo y llega la oscuridad.*

Viaje hacia el este

Éste habla del padre de Popo y de algo llamado "bosque negro". Entonces Popo ve que unas sombras negras están destruyendo la espesura en la que vive. Los lamentos del bosque retumban en el interior de su cabeza. Vuelve corriendo a casa, pero entonces ve a su madre medio convertida en flor. Ella le pide que abandone el bosque. Popo promete que volverá a rescatarla muy pronto y se marcha. En su huida, es atacado por un escarabajo Hércules, pero de repente aparece otro escarabajo para ayudarle. Se produce una lucha titánica hasta que el atacante huye. El vencedor se marcha inmediatamente. No sabe por qué ha pasado todo eso, pero en cuestión de segundos se encuentra con un escarabajo muy pequeño, casi una cría, que puede hablar. Le dice que será su acompañante. De este modo, parten juntos hacia el Bosque de la Luz en busca del padre de Popo.



AMIGOS *Popo conoce a los miembros de un circo.*

Pam y el circo ambulante

Mientras persiguen a un abeja esperando que les lleve hasta donde puedan encontrar alimento, Popo conoce a una misteriosa joven que, tras lanzarle al río, desaparece. Al menos ha encontrado un panal del que alimentarse. ¡Pero las abejas le atacan! Menos mal que le salvan unos tipos que, pese a su pinta de matones, son miembros de un circo. La chica que había visto antes se llama Pam y es parte del grupo. Las risas estallan cuando el escarabajo de Popo dice llamarse Mushiking, el rey de los insectos. Esa noche, vuelve a aparecer el enemigo de Popo, que le exige el símbolo del guardián, su colgante. Consiguen que huya cuando llega el Ciervo Volador, el escarabajo que salvó a Popo la otra vez. Él sí parece el verdadero rey de los insectos. Tras esta aventura, Popo les explica su historia a todos, que deciden acompañarle.

Más Conan en papel

Desde el pasado mes de noviembre, los fans de la serie estamos de enhorabuena. Planeta está publicando **Detective Conan Especial**, una serie dibujada por los ayudantes del creador, Gosho Aoyama, a partir de sus guiones. Hasta ahora han salido 4 volúmenes, así que... ¡a descifrar sus misterios!

¿ES QUE CONAN NUNCA SE CONVERTIRÁ DE NUEVO EN SHINICHI?

La pregunta que más nos hacéis no es otra que ésta. Pero como la serie sigue en Japón, es imposible saber seguro qué pasará...

Una cosa que hay que admitir es que apenas sabemos nada de Shinichi, pues desde el primer episodio se ve convertido en su alter ego, Conan. Así que, a excepción del crimen que resuelve en el parque de atracciones, tan sólo le podemos ver como Shinichi cuando se recuerda alguno de sus casos (el viaje de Shinichi y Ran a Los Ángeles, por ejemplo) o cuando, en alguna ocasión y sólo temporalmente, Conan recupera su apariencia normal.

SHINICHI Eran buenos tiempos para nuestro protagonista.

AMIGOS Shinichi y Agasa se conocen desde hace mucho y son vecinos.

La primera vez que Conan vuelve a ser Shinichi se produce cuando, para curarse un resfriado, prueba el Baikal que le trae Heiji, que está de visita. Se trata de un aguardiente chino que devuelve a Conan a su cuerpo real. Pero, por desgracia, el cambio no dura demasiado y lo único que consigue al volverlo a probar es emborracharse, con la consecuente resaca al día siguiente. A partir de ese licor, Ai logra producir más adelante un antídoto experimental que convierte a Conan en Shinichi durante unos días.

Y a propósito de Ai, cuando Conan la conoce, parece que los dos tengan que dar por fin con la fórmula del antídoto. Pero Ai, cuando aún formaba parte de los Hombres de Negro, había enviado el disquete con la fórmula del veneno a un profesor. Al llegar a su casa, descubren que lo han matado y le han robado ese disquete, así que las posibilidades de una solución rápida a su problema se esfuman.

BAIKAL Los efectos de este licor consiguen hacer que Ai y Conan vuelvan a su apariencia real.

PROBLEMA Ai y Conan han rejuvenecido sus cuerpos.

Por el momento, no parece Conan y Ai vayan a ser de nuevo los adolescentes que son realmente. Si echamos una ojeada a las entregas de Conan en Japón, os podemos decir que, aun estando unos 300 episodios adelantados a nosotros (150 en el caso de la emisión en Cataluña), nuestros chicos siguen luchando por encontrar el antídoto a su problema. Si pensamos que el autor aún no tiene ganas de acabar la historia, parece que va a pasar bastante tiempo hasta que Conan pueda convertirse en Shinichi. Ahora bien, nosotros lo tenemos muy claro: seguro que al final, sea cual sea y se produzca cuando se produzca, acabará siendo Shinichi de nuevo (para mayor felicidad de Ran).

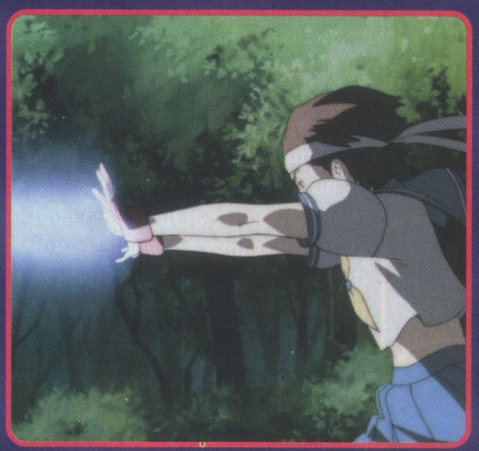
VENENO Los Hombres de Negro son culpables de la desgracia de Conan.

STREET FIGHTER
Alpha Generations

Una de las sagas más prolíficas del mundo de los videojuegos vuelve a la carga en formato anime. En esta historia corta, pero intensa, seguimos a Ryu en su camino hacia la lucha definitiva contra el asesino de su maestro. El combate más espectacular de su vida está a punto de comenzar.

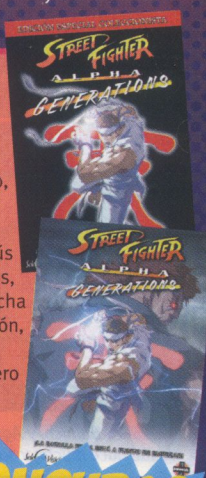
El mal camino del "hado"

En el templo Gotoku existe un dojo de artes marciales. El maestro Goken imparte allí sus enseñanzas, tanto físicas como espirituales. Su estilo de lucha incluye la técnica del "hado", un poder prohibido mediante el cual uno puede lanzar energía espiritual al contrario. El problema es que el camino del "hado" se basa en la rabia, la agresividad, la violencia... Saca lo peor de aquél que quiere lograr su poder, pues acaba siendo controlado por la fuerza del mal. Goken tiene dos alumnos sobresalientes. Mientras uno vive en paz consigo mismo, el otro en cambio siente la necesidad de hacerse más fuerte. Se deja llevar por el "hado" y finalmente pierde el control sobre su propio ser. En una lucha frente a su maestro, lo mata y se marcha del dojo, sin ni siquiera saber que Sayaka, su esposa e hija de Goken, pronto iba a dar a luz un niño.



La venganza de Ryu

Han pasado muchos años desde que el mal se revelara en Gouki. Él ha ido por todo el mundo derrotando y matando a los luchadores más poderosos. Entre ellos, a su compañero de entrenamiento, que sucedió en el dojo al maestro Goken. Uno de sus discípulos, Ryu, tiene en mente acabar con Gouki. Aun así, no sabe el motivo que realmente le empuja a hacerlo. Cuando visita la tumba de su maestro, conoce a Fuuka. Poco después, en el abandonado dojo se encuentra con Gotetsu, un anciano monje que le da una buena paliza sin apenas esforzarse. Le ofrece un poco de entrenamiento y Ryu acepta. Mientras está con él y con Fuuka, su nieta, aparece una conocida de Ken Masters, su gran amigo. Se llama Sakura y, aunque es sólo una estudiante de instituto, lucha muy bien. Durante la pelea, Ryu descubre la razón por la que quiere luchar. Así, mientras Ken se acerca al lugar para conmemorar el aniversario del maestro Goken, Ryu se dispone a luchar contra el guerrero más poderoso al que se haya enfrentado nunca.



Street Fighter Alpha Generations
50 minutos
DVD9 / NR-13
Audios: español 5.1, inglés 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: español y portugués
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha artística, Ficha de personajes, Notas de producción, Entrevista, Otros títulos
Fecha de lanzamiento: 21 de febrero de 2007
Distribuidora: Selecta Visión
Precio: 14,95€

¡MÁS INFORMACIÓN EN LA PÁGINA 50!

CONCURSO

Tenemos 3 copias de esta edición especial de **Street Fighter** en DVD, cortesía de Jonu Media, que sortearemos entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Qué técnica de artes marciales enseña el maestro Goken?

SAMURAI CHAMPLOO
EDICIÓN INTEGRAL

Selecta Visión

サムライチャンプルー

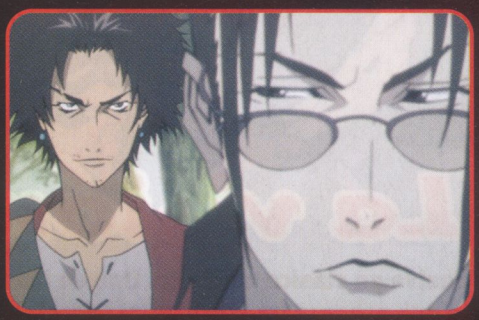
El año pasado salió una exclusiva edición de coleccionistas y se estrenó en las madrugadas de Cuatro. En el presente, Selecta presenta este anime de samuráis en un digipack al alcance de todos los bolsillos. ¡No te pierdas una de las mejores series de los últimos tiempos!

La promesa de los tres

En plena época feudal, Fuu es una quinceañera que trabaja en un bar. Aunque tiene que lidiar con los pervertidos y los borrachos de turno, le gusta su trabajo y allí se siente protegida. Sin embargo, su mal genio le provoca algún que otro dolor de cabeza. Un día, se produce una pelea dentro del local. Dos samuráis la toman con el hijo del señor feudal, un niñato que se cree importante y se aprovecha de todo y todos. Los dos chicos son muy diestros con la espada, así que los guardaespaldas del joven no le duran más que unos segundos. Más interesados el uno en el otro, pasan de él y comienzan a luchar. Es un combate impresionante. El problema es que el interior del local no es un buen sitio para combatir, y acaban destrozándolo. Además, son apresados y condenados a muerte. Fuu les ofrece un trato que no pueden rechazar: ella les salvará si luego la acompañan en la búsqueda de una persona.

El samurái que huele a girasol

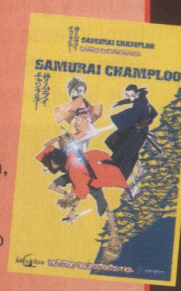
Después de huir, comienzan las presentaciones. El samurái apuesto que lleva gafas se llama Jin; el que apenas cuida su aspecto y no tiene modales, es Mugen. Ambos tienen motivaciones diferentes, se llevan a matar y aprovechan cualquier momento para empuñar sus espadas. Pero los dos están vivos gracias a Fuu, a la que deben acompañar haciéndoles de guardaespaldas. La chica busca a una persona de la que no recuerda el nombre, ni siquiera su cara. Sólo se acuerda de un detalle, su olor. Por eso, le llama "el hombre que huele a girasoles". Se niega a dar más detalles acerca de él, por lo que es un tipo



misterioso para Mugen y Jin. Mientras viajan por el país, se dedican a acabar con los tiranos y malhechores que encuentran a su paso. Juntos en la lucha, son invencibles. Sus espadas parecen cobrar vida propia para acabar con sus rivales. Mientras tanto, Fuu intenta obtener pistas que le conduzcan a su objetivo. Poco a poco se van acercando al hombre misterioso, y los nervios comienzan a aflorar en Fuu, que no sabe si está preparada para el reencuentro.

Samurai Champloo, edición integral

Serie completa (26 episodios)
650 minutos
6 DVD-9 / NR-13
Audios: español 5.1, japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha artística, Ficha de personajes, Datos de producción, Curiosidades, Cuestionario, Glosario, Opening y Ending
Fecha de lanzamiento: 21 de febrero de 2006
Distribuidora: Selecta Visión
Precio: 49,95€



CONCURSO

Tenemos 2 copias de la edición integral de **Samurai Champloo** en DVD, cortesía de Selecta Visión, que sortearemos entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Cómo llama Fuu al hombre al que está buscando?

La visión de Escaflowne Vol. 1

Vuelve un clásico moderno. Uno de los animes más emblemáticos de Selecta aparece ahora en el sello Anime Classics, lo que asegura un precio muy especial para todos los que aún no os habíais atrevido a comprarlo. Viaja con Hitomi hasta Fanelia y vive una emocionante aventura.

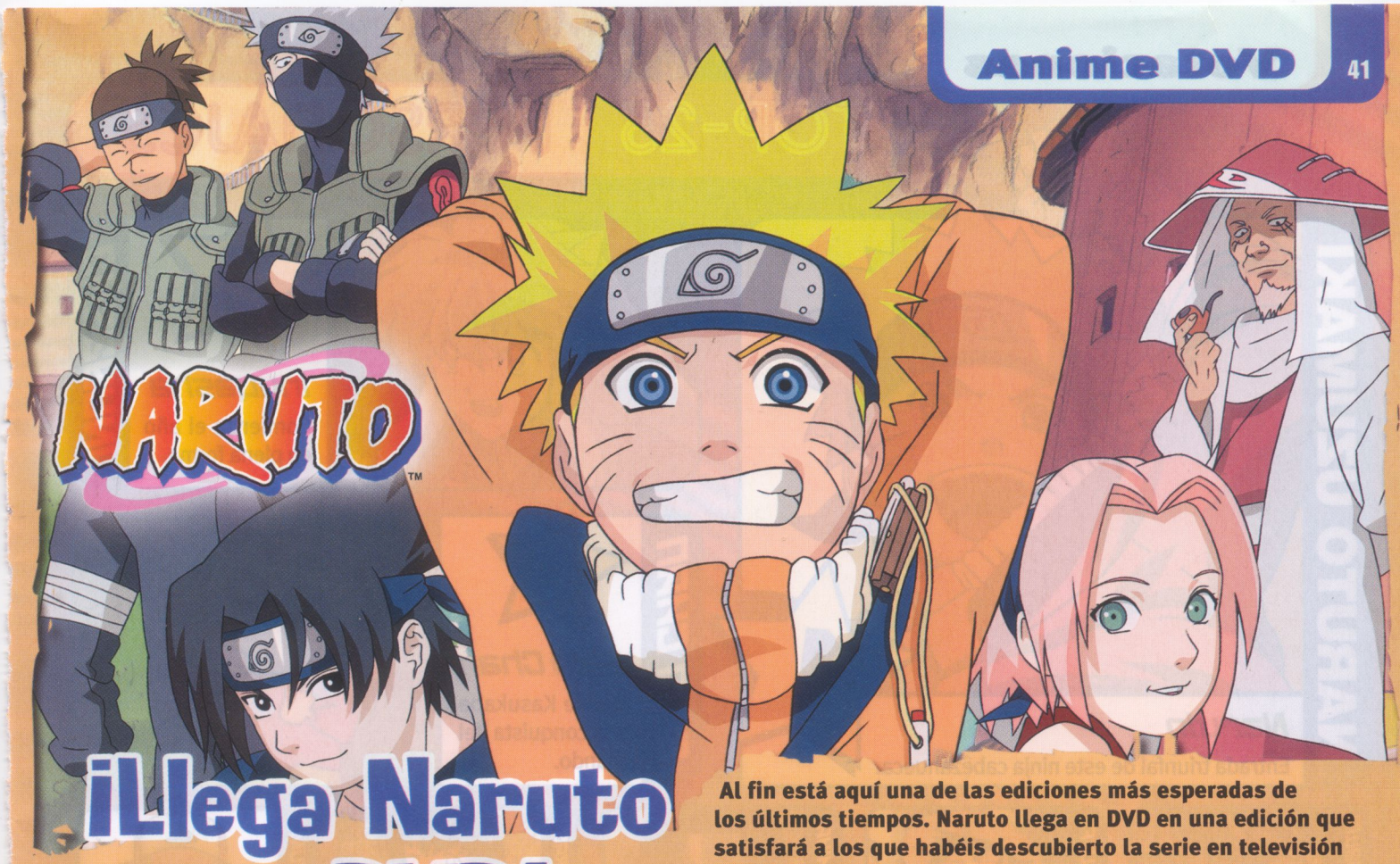
El joven de las visiones

Hitomi Kanzaki es una adolescente casi normal. Es buena estudiante, se le da bien el atletismo, deporte que practica al acabar las clases, y está enamorada de un compañero del club. Pero no acaba de pasar desapercibida porque es capaz de ver el futuro a través de las cartas de tarot y de visiones. Una tarde, mientras entrena, tiene una alucinación y ve a un joven en medio de la pista. Poco después comienza a tener extrañas pesadillas en las que aparece ese chico, además de robots gigantes que luchan entre ellos, ciudades en llamas y gente huyendo. Pasan los días y Hitomi intenta olvidarse de esas escenas. Pero cuando intenta batir su récord en los 100 metros lisos, vuelve a ver la imagen de aquel joven. Esta vez la ignora, pero entonces choca con él. ¡Está ahí! Igual que un enorme dragón que les ataca.

Transportada a otro mundo

El chico dice llamarse Van Fanel y se encuentra desorientado. No sabe dónde está. Pero ahora lo primero es acabar con el dragón. Van les ordena a Hitomi y a sus amigos Amano –el compañero que le gusta– y Yukari –su mejor amiga–, que se alejen. Los tres se marchan, pero entonces Hitomi tiene una visión de la muerte del joven y da media vuelta para prevenirle. Gracias a ello, Van evita un ataque letal del dragón y puede acabar matándolo. Empiezan a discutir y una luz les rodea, alzándolos hacia el cielo y haciéndoles desaparecer. Cuando Hitomi despierta, se encuentra en un lugar del todo desconocido. Van le explica que está en Gaia, un mundo situado más allá del cielo, desde el que se puede ver nítidamente la Tierra. Si eso no es suficiente sorpresa, Hitomi descubre que Van es el príncipe de Fanelia. Justo entonces ha de ser coronado rey, pero en mitad de la ceremonia decenas de guymelefs, robots pilotados, se adentran sigilosamente en la capital y atacan el castillo. El ejército de Fanelia intenta repeler el ataque y Van usa el Escaflowne, su armadura-robot personal. Pero la ciudad arde por los cuatro costados y la mejor opción es la retirada. Un misterioso poder procedente de Hitomi les transporta lejos del castillo, salvándoles la vida. ¿Qué está pasando? Y sobre todo, ¿cómo puede volver Hitomi a su mundo?

La visión de Escaflowne, vol.1 (Anime Classics)
125 minutos
DVD-9 / NR-13
Audios: español 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Acceso directo a los capítulos, Tráilers originales, Bocetos, Dibujos de los personajes
Fecha de lanzamiento: 21 de febrero de 2007
Distribuidora: Selecta Visión
Precio: 11,95€

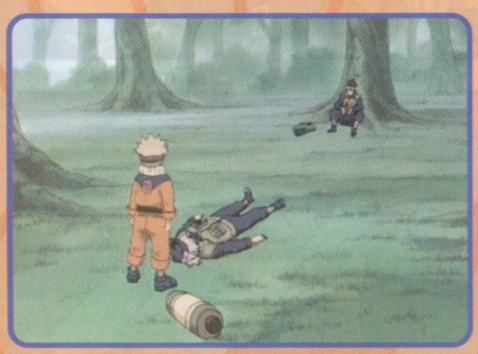


¡Llega Naruto en DVD!

Al fin está aquí una de las ediciones más esperadas de los últimos tiempos. Naruto llega en DVD en una edición que satisfará a los que habéis descubierto la serie en televisión y a los que ya hace tiempo que la seguíais. ¡No dudes en hacerte con las aventuras del ninja más hiperactivo y cabeza hueca!

Un ninja se mete en problemas

Naruto Uzumaki es un chaval sin demasiadas aptitudes para el arte ninja. Se dedica a hacer el gamberro y llamar la atención, en vez de estudiar o mejorar su habilidad. Harto de que nadie le haga caso y de haber suspendido el examen de graduación en la Academia de Ninjas, se deja guiar por el maestro Mizuki. Siguiendo sus indicaciones, roba el rollo prohibido, donde se encuentran las técnicas secretas de la Villa Oculta de la Hoja. Naruto no tarda en darse cuenta de que ha sido víctima de un engaño. Mizuki le ha utilizado para conseguir el rollo y obtener mayores poderes. Por suerte, su maestro, Iruka, sabe que Naruto no sería capaz de algo así y descubre el complot. Juntos, logran derrotar a Mizuki y devolver el rollo a su lugar. Como premio, Iruka le aprueba. Ahora Naruto es un verdadero ninja, aunque principiante. ¡Habrá que conseguir experiencia como sea!

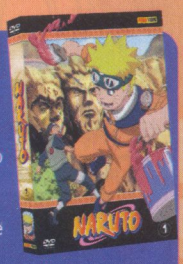


El zorro en el interior del niño

El comportamiento de Naruto se debe a que es huérfano. Siempre ha estado solo y, para colmo, los habitantes de la villa no se han interesado por él. En el incidente con Mizuki, descubre el motivo. Resulta que en su interior vive el espíritu del zorro de 9 colas que atacó el poblado doce años atrás. El tercer maestro Hokage, la máxima autoridad de la villa, logró sellarlo en el interior de Naruto, que acababa de nacer, marcando con ello su destino. La gente, por miedo o por odio, le dio la espalda a aquel niño, que no entendía por qué la mirada de todos era tan gélida. Y así creció, al margen de los demás, intentando llamar su atención haciendo gamberradas, sin conseguir nada más que enfados y reproches. Iruka, cuyos padres murieron durante el ataque del zorro demoníaco, también pasó por algo parecido. Por eso se encariña de Naruto y le trata de una forma especial a partir del momento en que el chico se entera de la verdad.

Una edición muy especial

La edición que los japoneses han cedido a los licenciatarios extranjeros está censurada. Generalmente, se trata de retoques digitales para que no se vean heridas ni sangre, pero también afecta a escenas (el beso accidental entre Naruto y Sasuke). Para contentar a los fans, Panini incluye los episodios doblados en la versión internacional, así como la versión íntegra en japonés con subtítulos.



Naruto vol.1
Episodios 1 a 5
125 minutos
DVD9 / Todos los públicos
Audios: español 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Tráilers
Fecha de lanzamiento: 15 de febrero de 2007
Distribuidora: Panini Video
Precio: 14,95€

CONCURSO

Tenemos 10 copias del primer volumen de **Naruto** en DVD, cortesía de Panini Video, que sortearemos entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Cómo se llama el maestro de Naruto en la Academia de Ninjas?

TOP-25 PERSONAJES

1 Naruto Uzumaki

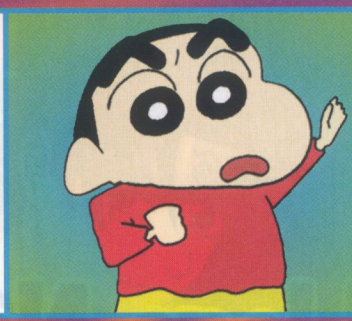
Naruto

Entrada triunfal de este ninja cabezahueca.

2 Inuyasha

Inuyasha

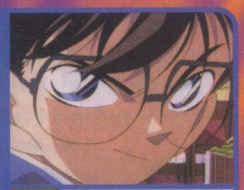
Comienza el año en plena forma.



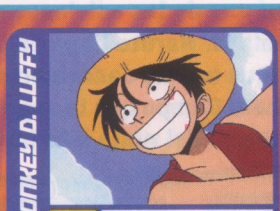
3 Shin Chan

Shin Chan

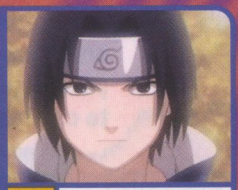
Desde Kasukabe a la conquista del mundo.



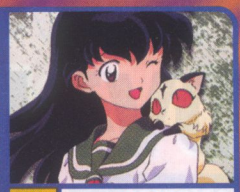
4 Detective Conan



5 One Piece



6 Naruto



7 Inuyasha

8 Pokémon

9 Detective Conan

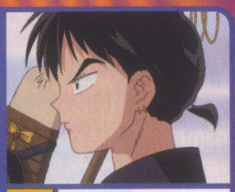
10 Bola de Dragón

11 Campeones

12 Caballeros del Zodíaco

13 Shaman King

14 One Piece



15 Inuyasha

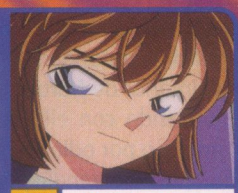
16 Inuyasha

17 Let's & Go!!

18 Detective Conan

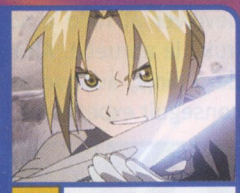
19 Kenshin, el guerrero samurai

20 Sakura, cazadora de cartas



21 Detective Conan

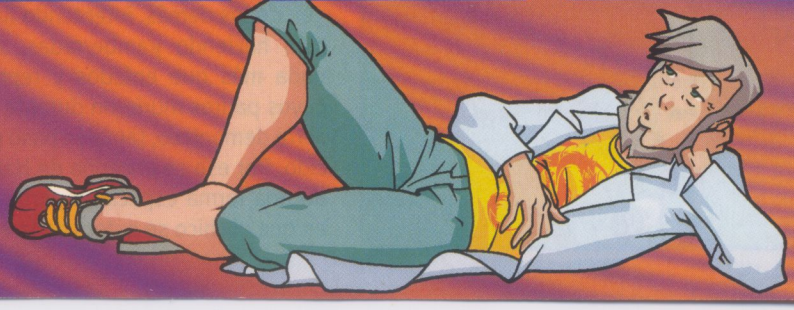
22 Campeones



23 Full Metal Alchemist

24 Caballeros del Zodíaco

25 Campeones



TOP-10 SERIES

1 Naruto
Una sola temporada y ya va líder.

2 Pokémon
Un año más, en la cima del anime.

3 Inuyasha
Su emisión levanta pasiones.

4 Shin Chan

5 Detective Conan

6 One Piece

7 Caballeros del Zodíaco

8 Campeones

9 Shaman King

10 Yu-Gi-Oh! GX

TOP-10 MASCOTAS

1 Shippo
Inuyasha El pequeño demonio va fuerte.

2 Nevado
Shin Chan El perro que todos querríamos tener.

3 Pikachu
Pokémon Seguro que irá remontando poco a poco.

4 Hirara — Inuyasha

5 Chopper — One Piece

6 Hero — Sakura, cazadora de cartas

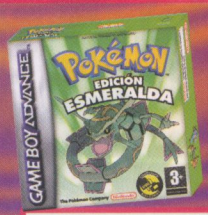
7 Togepi — Pokémon

8 Sonic — Sonic X

9 Heroro — Keroro

10 Renamón — Digimon Tamers

TOP-10 VIDEOJUEGOS



1. Pokémon Esmeralda (GBA)
2. DBZ: Budokai Tenkaichi 2 (PS2)
3. Naruto Ultimate Ninja (PS2)
4. Shin chan: aventuras en Cineland (GBA)
5. Saint Seiya: The Hades (PS2)
6. Dragon Quest: el periplo del Rey Maldito (PS2)
7. Pokémon Mundo Misterioso (GBA)
8. Yu-Gi-Oh! UME: WCT (GBA)
9. One Piece Grand Adventure (PS2)
10. Digimon World (PS2)

¡QUEREMOS CONOCER TUS FAVORITOS!

Necesitamos saber tu opinión sobre las mejores series de anime, los mejores personajes, mascotas y videojuegos, así que rellena la siguiente encuesta (irecuerda que también pueden ser personajes y series que no se encuentren en la lista... cualquiera que se te ocurra, vaya!) y envíanosla.

Recorta y envía la encuesta a la siguiente dirección antes del 25 de marzo:

Panini - Votación Mega Hiro 11
C/ Vallespí, 20
17257 – Torroella de Montgrí
Girona

Encuesta 03/07

¿Cuál es tu serie de anime favorita (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu personaje de anime favorito (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu monstruo o mascota de anime favorito (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu videojuego de anime favorito (por orden de preferencia), y en qué consola?
1. _____
2. _____
3. _____

Nombre: _____
Apellidos: _____
Dirección: _____
_____

ESTATALES

- **TVE/La 2**
  - Campeones hacia el Mundial
  - Zatchbell!
- **Antena 3**
  - Shin chan
- **Telecinco**
  - Caballeros del Zodíaco
  - Let's & Go!!
  - Pokémon Advance Challenge
  - Supercampeones
- **Cuatro**
  - Astroboy 2003
  - Bola de Dragón Z
  - Neon Genesis Evangelion
  - Naruto
  - Pretty Cure
- **La Sexta**
  - Yu Yu Hakusho

Caballeros del Zodíaco © Masami Kurumada/Shueisha/Toei Animation

Naruto: © Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo

Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku.

NEON GENESIS EVANGELION

En un futuro en el que el planeta es amenazado por extraños seres llamados "ángeles", una corporación usa a preadolescentes como pilotos de los robots que pueden derrotarlos. Shinji es un joven lleno de traumas que es escogido como piloto. A partir de entonces, vivirá con la exuberante Misato Katsuragi y conoce a varias chicas, como la misteriosa Rei y la violenta Asuka. Con ellas comparte la lucha contra el enemigo.

AUTONÓMICAS

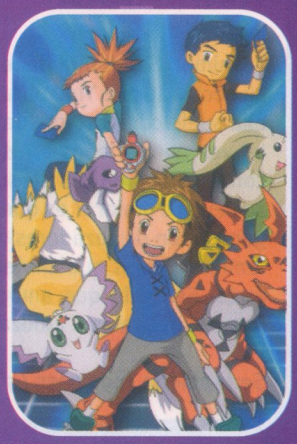
- **Aragón Televisión**
  - Cosas de locos
  - Doraemon
  - El perro de Flandes
  - Vickie el vikingo
- **Canal 9/Punt 2**
  - Doraemon
  - El meravellós món de Hello Kitty
  - La màgica Doremi
  - One Piece
  - Sakura, caçadora de cartes
  - Slam Dunk
  - Vickie el viking
- **Canal Extremadura**
  - Doraemon
  - Ninja Boy
- **Canal Sur/ Canal 2 Andalucía**
  - Cosas de locos
  - Detective Conan
  - Doraemon
  - Duel Master
  - Kochicame
  - La ley de Ueki
  - Megaman
  - Minky Momo
  - Mirmo
  - Ninja Boy
  - Pokémon
  - Sherlock Holmes
  - Transformer Armada
  - Transformer Cybertron
  - Transformer Energon
- **Castilla La Mancha TV**
  - Bo bobo
  - Doraemon
  - One Piece
  - Rantaro, el ninja boy
  - Shaman King
- **ETB-1**
  - Anna etxe berdekoa
  - Dragoi Bola GT
  - Dragoi Bola Z
  - Hattori ninjaren abenturak
  - Kiteretsu, Nobitaren lehensugu azkarra
  - Kochicame
  - One Piece
- **IB3**
  - Doraemon
  - Ninja Boy Rantaro
  - Vickie el viking
- **Localia**
  - Brain Powerd
  - Inuyasha
  - La princesita Yucie
  - Off-side
- **Telemadrid/La Otra**
  - Doraemon
  - Rantaro, el ninja boy
- **Televisión Canaria**
  - Cosas de locos
  - La ley de Ueki
  - Megaman NT Warrior
  - One Piece
  - Transformer Energon
- **TV3/K3**
  - Detectiu Conan
  - Doraemon
  - Dr. Slump
  - Kiteretsu, el cosí més llest d'en Nobita
  - Kochikame
  - Inuyasha
  - Megaman, el ciberguerrer
  - One Piece
  - Rantaro
  - Taro, l'alienígena
- **TVG**
  - Dragon Ball GT
  - Kiteretsu, o primo listo de Nobita
  - O detective Conan

LA LEY DE UEKI

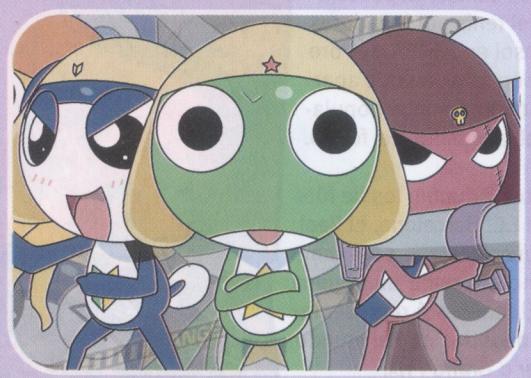
Se está preparando la gran batalla celestial, en la que se encumbrará a un nuevo dios. Cada uno de los 100 candidatos escoge a un estudiante de instituto, al que se le asigna un poder especial. Uno de ellos es Kosuke Ueki. Su habilidad consiste en convertir la basura en árboles, lo que no parece a priori que vaya a serle de ayuda en la batalla contra otros chicos y chicas de su edad. Pero con su tesón y esfuerzo, Kosuke va avanzando en la lucha.

SATÉLITE

- **Cartoon Network**
  - Battle B-Daman
  - Bo bobo
  - Bola de dragón
  - Bola de dragón Z
  - Bola de dragón GT
  - Caballeros del zodíaco
  - Campeones
  - Campeones hacia el mundial
  - Detective Conan
  - Keroro
  - Mirmo
  - Mushiking
  - Shin chan
- **Nickelodeon**
  - Doremi
  - Supercampeones
  - Yu-Gi-Oh!
  - Yu-Gi-Oh! GX
- **Boomerang**
  - Doraemon
  - Heidi
  - La abeja Maya
  - Ruy, el pequeño Cid
  - Vickie el vikingo
- **Jetix**
  - Digimón Tamers
  - Digimón Frontier
  - Flint y los viajeros del tiempo
  - Los quintillizos
  - Naruto
  - One Piece
  - Pokémon 5
  - Pokémon Advanced
  - Pokémon Advanced Battle
  - Pokémon Advanced Challenge
  - Pretty Cure
  - Zatch Bell!



Dragon Ball, Dragon Ball Z, Dragon Ball GT © Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

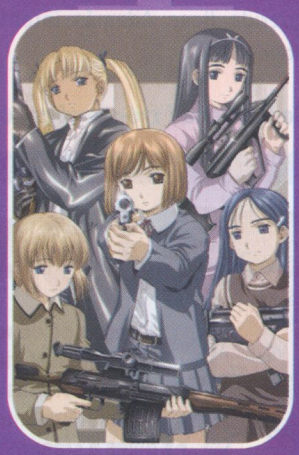


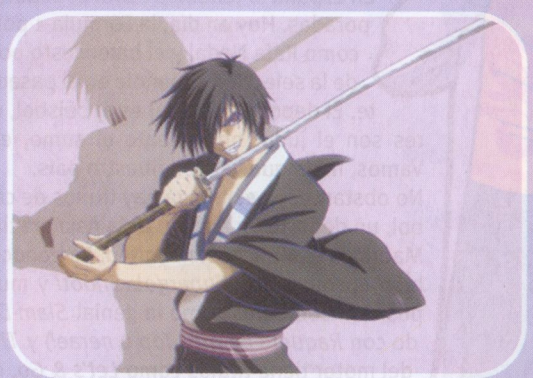
KERORO

La tropa alienígena más divertida de la galaxia continúa haciendo reír a grandes y pequeños con sus fallidos intentos de conquistar la Tierra. Keroro sigue más pendiente de las maquetas que de la misión; Tamama se muere de envidia cada vez que ve a Mois; Giroro se desespera ante tal panorama y Dororo se lo toma con filosofía. En cambio, Kururu sigue inventando trastos que traen únicamente problemas. ¡Menuda les espera a Natsumi, Fuyuki, Momoka y Saburo!

CABLE

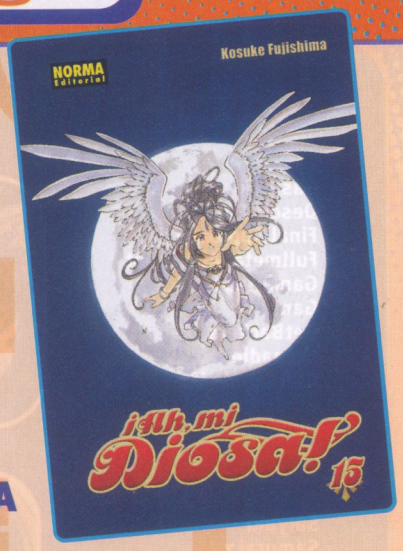
- **Canal Buzz**
  - Basilisk
  - Desert Punk
  - Final Approach
  - Fullmetal Alchemist
  - Gankutsuou
  - Gantz
  - GetBackers
  - Grenadier
  - Gunparade March
  - Guslinger Girl
  - Inuyasha
  - Noir
  - Ragnarok
  - Rurouni Kenshin
  - Saiyuki
  - Samurai 7
  - Samurai Deeper Kyo
  - Solty Rei
  - Speed Grapher
  - Texhnolyze
  - Trinity Blood
  - Wolf's Rain
  - X-1999
  - W-Wish
- **Kitz**
  - Alicia en el país de las maravillas
  - Banner y Flappy
  - El maravilloso mundo de Hello Kitty y sus amigos
  - El perro de Flandes
  - La pandilla de Hanamaru
  - Sakura, la cazadora de cartas
  - Tao Tao





SAMURAI DEEPER KYO

La gran batalla de Sekigahara, que decidía quién era el amo de Japón, se vio interrumpida por algo insólito: una especie de meteorito impactó en el campo de batalla. Kyo Ojos de Ogro, el asesino de mil hombres, desapareció. Años más tarde se descubre que su alma está encerrada en el cuerpo de Kyoshiro Mibu, un vendedor de medicinas. Yuya, una cazarrecompensas, le encuentra e inicia a a su lado una increíble y peligrosa aventura.



¡AH! MI DIOSA

Keiichi es un universitario que contacta sin querer con una diosa. Como cree que se trata de una broma, le pide que se quede a su lado para siempre. Y a partir de entonces, Keiichi y Belldandy viven juntos, aunque no sin problemas. Keiichi tiene que lidiar con Urd y Skuld, las hermanas de Belldandy, además de sobrevivir a los problemas provocados por los enemigos de las diosas. Como la unión de un demonio y la odiosa Sayoko, la reina del campus, que quieren separarle de su querida diosa. Además, intentará ayudar a Skuld en un asunto espinoso.

Serie abierta / 176-192 págs / 6,95€

KEKKAISHI

Yoshimori Sumimura tiene 14 años y está enamorado de su vecina Tokine Yukimura, dos años mayor que él. Pero ella suele comportarse de forma bastante borde con él, tal vez porque años atrás sufrieron un percance y aún conserva las marcas en su brazo. Además, sus familias se llevan a matar. Y es que Yoshimori y Tokine son la 22ª generación de cazadores de ogros y espíritus en las dos familias rivales que sirvieron al clan Hazama 500 años atrás. Es decir, que ambos protegen la ciudad de los seres espectrales... ¡utilizando sus poderes espirituales!

Serie abierta / 192 págs / 7,50€

¿SABÍAS QUE...?

Mangas de deportes para todos los gustos

¡Hola un mes más, otaku! Como cada año, una vez pasado el frío invernal comienzan las temporadas en varios deportes (tenis, golf, Fórmula-1, etc.), y he pensado que sería interesante hacer un repaso por el manga deportivo. Porque los japoneses, fieles a crear mangas de cualquier tema imaginable, tienen una variedad tremenda.

En España lo tenemos claro: el deporte rey es el fútbol. Los demás, va por temporadas. Hoy en día, la Fórmula-1 por Fernando Alonso, el tenis por jugadores como Rafa Nadal y el baloncesto por el éxito de Pau Gasol en la NBA o el oro de la selección española en el pasado Mundial. Pero Japón es un mundo aparte. El deporte nacional es el béisbol, mientras que otros deportes muy populares son el judo, obviamente el sumo, el motociclismo y el atletismo de fondo. Vamos, nada que ver con nuestro país.

No obstante, en el manga hay títulos de casi todos los deportes. Triunfan los de fútbol, un deporte en alza en toda Asia gracias a clubes como el F.C. Barcelona, el Real Madrid o el Manchester United. Ya conocéis *Campeones* (*Oliver y Benji*), pero también encontramos *Supergol*, *Shoot!* y muchas más. El baloncesto tiene una buena posición con obras como la genial *Slam Dunk* o *Dear Boys*. El tenis está representado con *Raqueta de oro* (*Top o nerae!*) y *The Prince of Tennis*, mientras que el mundo del motor tiene títulos como *Let's & Go*, *Capeta*, *Speed Racer* o *Grand Prix*.

Los de béisbol, aunque tuvieron mucho más éxito en los años 60 y 70, siguen gozando de popularidad. *Major* se lleva la palma en los últimos años. El judo queda retratado en la divertida y romántica *Yawara!*, mientras que el voleibol aparece en *La panda de Julia* y *Dos fueras de serie* (*Juana y Sergio*). Actualmente, uno de los mangas más vendidos es *Eyeshield 21*... ¡que trata sobre rugby! El boxeo ha sido el eje central de *Hajime no Ippo*, mientras que el ciclismo ha centrado una obra tan curiosa como *El verano de Andalucía* (el protagonista se llama Pepe y corre la Vuelta a España).

Así que ya lo ves, en Japón hay mangas de prácticamente cualquier deporte.

EL PERSONAJE

NOMBRE: **Conan Edogawa**
ANIME Y MANGA: ***Detective Conan***

No tiene nada que envidiarle a Sherlock Holmes, su ídolo, o a *monsieur* Hércules Poirot. Conan, el adolescente encerrado en el cuerpo de un niño de primaria, tiene una capacidad de observación y unas dotes de deducción sensacionales. Su habilidad para solucionar los más complicados misterios le ha reportado fama y prestigio, pero ahora debe dejar que todo el mérito se lo lleven otros, sobre todo el desastroso detective Mouri. Bueno, es el padre de la chica que le gusta, al menos va haciendo méritos para ganarse a su futuro suegro.

A pesar del encogimiento, Conan sigue siendo el mismo. Aunque para disimular, debe intentar comportarse como un crío. Él dice que odia tener que portarse de forma infantil, pero en el fondo le gusta. Su mente sigue estando igual de centrada y su pasión por los casos más variopintos, por el fútbol y por Ran no ha cambiado un ápice. Claro que ahora cuenta con un equipo de ayudantes: los Detectives Júnior. Si bien le dan la lata, a menudo logra desenmascarar a los criminales gracias a ellos. Lo único que le molesta es que Ayumi se muestre abiertamente interesada en él y que Ran crea que él y Haibara hacen una pareja muy mona.

Mientras busca a los Hombres de Negro y sueña con obtener el antídoto que le devuelva a su estado normal, Conan soluciona mil y un casos, demostrando que ya es uno de los más grandes detectives del mundo.

Detective Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS

DETECTIVE CONAN

ESTE MES...

- **¡Ah! Mi diosa 16 (serie abierta)**, de Kosuke Fujishima. 184 págs, 6,95€ [NORMA EDITORIAL]
- **¡Amasando Ja-Pan! 12 (serie abierta)**, de Takashi Hashiguchi. 192 págs, 7,50€
- **Bleach 9 (serie abierta)**, de Tite Kubo. 192 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Capitán Tsubasa: las aventuras de Oliver y Benji 34 (37)**, de Yoichi Takahashi. 184 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Detective Conan Especial 5 (serie abierta)**, de varios autores. 208 págs, 6,95€ [PLANETA]
- **Dragon Ball Ultimate Edition 27 (de 34)**, de Akira Toriyama. 224 págs, 7,95€ [PLANETA]
- **Dragon Ball Ultimate Edition 28 (de 34)**, de Akira Toriyama. 232 págs, 7,95€ [PLANETA]
- **El misterioso Loki 5 (de 7)**, de Sakura Kinoshita. 192 págs, 8€ [IVREA]
- **Kekkaishi 5 (serie abierta)**, de Yellow Tanabe. 192 págs, 7,50€ [IVREA]
- **Keroro 3 (serie abierta)**, de Mine Yoshizaki. 176 págs, 6,95€ [NORMA EDITORIAL]
- **Mär 13 (de 15)**, de Nobuyuki Anzai. 192 págs., 7,50€ [IVREA]
- **Prince of Tennis 5 (serie abierta)**, de Takeshi Konomi. 192 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Rave 17 (de 35)**, de Hiro Mashima. 184 págs, 8€ [NORMA]
- **Shaman King 19 (de 31)**, de Hiroyuki Takei. 192 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Yaiba 10 (de 12)**, de Gosho Aoyama. 368 págs, 9,95€ [PLANETA]
- **Zatch Bell 15 (serie abierta)**, de Makoto Raiku. 192 págs, 6,95€ [NORMA EDITORIAL]

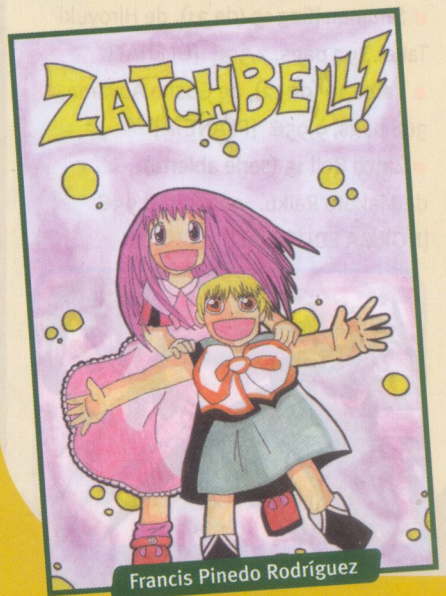
¡Bienvenidos a vuestra cita mensual con el correo, chicos y chicas! ¡Aquí estamos como siempre, dipuestos a responder a todas vuestras cartas y preguntas, así que no perdamos tiempo y vamos a por ellas!

• ¡Ohayo a todos! Me gustaría saber si sabéis algo acerca de la segunda supuesta película de ***Fullmetal Alchemist***, ya que tengo los dos *artbooks* del anime y en el segundo salen dos o tres personajillos a los que no se les ve el pelo en toda la serie, ni en la película. Mis *otaku-friends* se preguntan lo mismo. ¿Nos podéis resolver la dudilla? ¡Besos a todos!

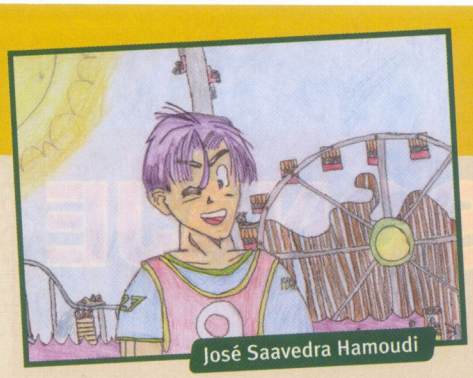
Irene (Yren Uzumaki)

No existe ninguna "segunda película" de ***Fullmetal Alchemist***, aunque sí que existe una serie de 4 OVAs que es posterior a la película y que responde al nombre de ***Fullmetal Alchemist: Premium Collection***. ¿Es posible que te estés refiriendo a esta OVA, y no a una película?

• ¡Hola! Quería saber si vais a dedicar un poco más de espacio para el anime "veterano", porque siempre que voy a comprar la revista me espero que incluyáis algo más de una página, sin suerte. Pero me gustan esos pósters que publicáis de ***Inuyasha, Caballeros del Zodíaco*** y, por supuesto, ***Bola de Dragón***. Soy un gran fan de esta serie, y me encantan los artículos que hacéis. ¡No paréis de escribirlos, aunque son un poco cortos! ¡Ánimo, y espero que os guste mi dibujo!



Francis Pinedo Rodríguez



José Saavedra Hamoudi

José Saavedra Hamoudi (Madrid)

Gracias por tu dibujo, amigo José. Como verás, la revista va incluyendo cada vez un poquito más de anime "veterano", sobre todo en función de los *revival* que se van produciendo a lo largo y ancho de la rejilla televisiva o en el mercado del DVD: la último en "resucitar" ha sido precisamente ***Yu Yu Hakusho***, de la que ya podéis disfrutar en La Sexta, y a la que hemos dedicado un extenso artículo en este mismo número. En cuanto a lo de ***Dragon Ball***, tú tranquilo, que hay tela para rato... ¡mientras Cuatro siga emitiendo la serie, por lo menos!

Patricia Lahoz Moreno

• ¡Hola, ***Mega Hiro***! Lo primero de todo, ¡enhorabuena por la revista! Me encanta, y además yo estuve escribiendo un artículo para la revista de mi colegio y sé lo difícil que puede llegar a ser... ¡Con lo que me costó, casi me dejo los dedos! En segundo lugar, por favor, a ver si podéis preparar algún reportaje y algún póster de ***Fullmetal Alchemist***... ¡Es mi serie favorita! También quería saber si me podéis solucionar algunas dudas: ¿cuándo llegará el Salón del Manga a Madrid? ¿Cuándo sacarán los episodios de ***FMA*** en DVD? ¿Cuántos tomos hay de ***FMA*** en España y en Japón? También quería sugeriros que organicéis un concurso de los mejores sobres que os lleguen a la revista. No sé si os parece bien la idea, pero si lo montáis, ya os he enviado mi sobre decorado tanto por delante como por detrás... ¡Gracias por vuestro tiempo!

Patricia Lahoz Moreno (Madrid)

Anónimo

Irene Criado Jiménez

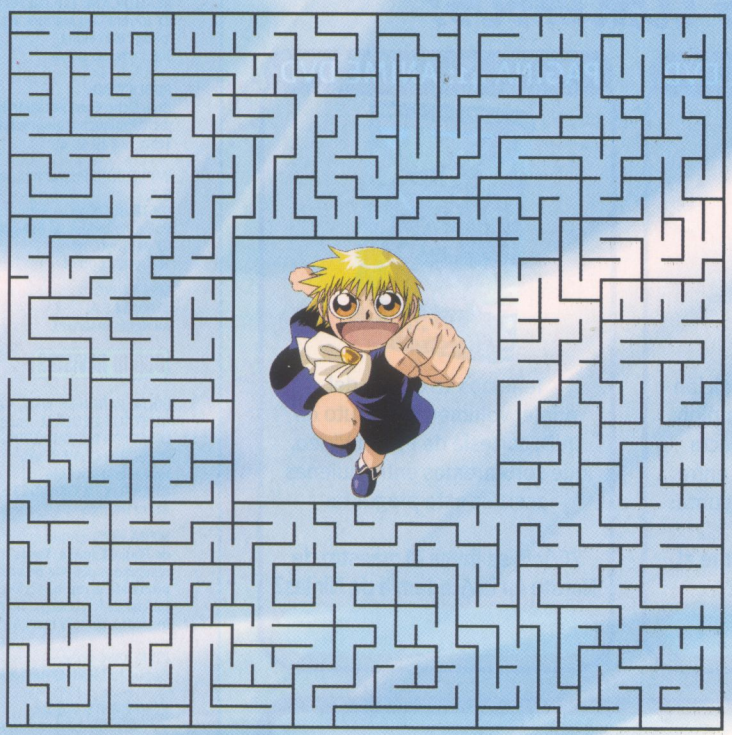
Muchas gracias por todo, Patricia: por tus ánimos (¡por fin alguien se da cuenta de que hacer una revista cuesta sangre, sudor y lágrimas!), por tus sugerencias, por tus propuestas... ¡y por tu precioso sobre, claro! Tomamos buena nota de la idea del concurso, a ver qué se nos ocurre. En cuanto a tus preguntas, ahí van las respuestas: los días 2 al 4 de marzo se va a celebrar en Madrid una nueva edición de Expomanga (tienes más información en nuestra sección de Noticias. En cuanto a tus preguntas sobre ***Fullmetal Alchemist***, a estas alturas seguro que ya sabes que Panini está serializando la edición en DVD de la serie (ahora van por el tercer volumen), pero aún no está confirmado del todo que vaya a poner a la venta una Edición de Coleccionista del anime. En cuanto al manga, en nuestro país está siendo editado por Norma Editorial, que este mes de marzo ha publicado su tercer volumen. En Japón, por su parte, se han publicado hasta la fecha quince volúmenes del manga, y la serie aún sigue abierta... ¡así que todavía queda bastante para alcanzar a la edición japonesa!

Y ya tengo que despedirme por este mes, que en esta ocasión tenemos un poquito menos de espacio de lo habitual... ¡pero no os despistéis, que el mes que viene volvemos al ataque para solucionar todas vuestras dudas y preguntas! ¡No dejéis de escribirnos y mandarnos vuestros dibujos!

Julián Rumpf

Laberinto

¡Zatch está atrapado en el centro del laberinto! ¿Sabrías encontrar el camino de salida para que pueda volver a juntarse con su querido Kiyomaro?



Sopa de letras

¿Eres capaz de encontrar los nombres de estos 12 personajes de Zatch Bell! en la siguiente sopa de letras?

I	M	K	Q	J	S	Y	Q	S	W	E	B	G	U	O
X	M	O	C	T	Q	P	I	F	L	F	W	Q	G	N
A	F	U	B	W	E	E	V	N	M	Q	S	A	Y	R
C	C	S	G	S	X	X	R	U	A	Z	R	A	T	B
F	V	D	K	E	A	Z	N	V	L	B	I	Z	C	S
J	T	I	P	J	M	Y	O	V	D	P	W	J	L	C
M	M	L	L	Q	P	N	C	I	V	G	W	K	L	K
S	B	U	L	U	L	O	K	I	P	Y	B	I	E	S
Z	W	Y	D	Z	M	A	K	H	Q	B	B	Y	D	R
E	F	W	G	C	A	Z	K	S	C	M	I	O	P	F
N	G	R	O	Q	O	T	Q	A	I	J	D	M	T	Y
O	B	P	T	I	A	M	C	P	N	W	A	A	D	R
T	H	B	F	I	L	D	O	H	R	C	E	R	N	R
K	P	K	D	U	V	N	T	F	L	M	H	O	E	E
Z	N	R	S	G	Y	E	K	S	A	I	T	O	E	H
Y	T	C	Y	G	B	K	E	V	L	J	H	Q	M	S
N	U	G	O	F	Q	I	N	G	K	L	V	L	T	E
G	H	N	S	H	I	O	N	R	O	K	G	U	H	F

BRAGO
KANCHOME
KIYOMARO

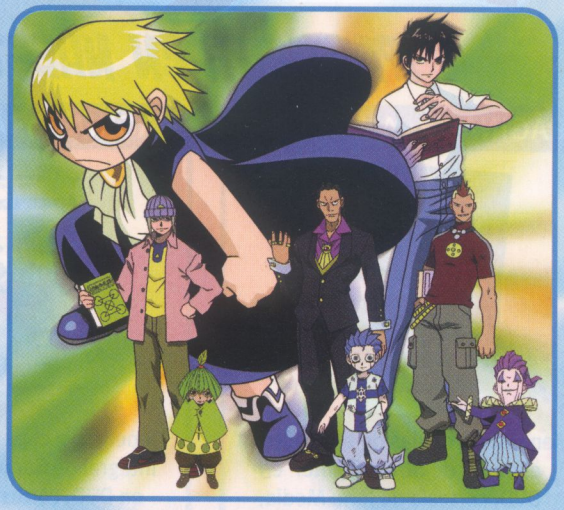
KOLULU
MEGUMI
NYA

PONYGON
SHERRY
SHION

TIA
ZATCH
ZENO

Las 7 diferencias

¿Sabes encontrar las siete diferencias entre estas dos ilustraciones?



Un infiltrado en el grupo

Un listillo se ha metido de tapadillo entre los mamodos y sus compañeros humanos. ¿Sabrías descifrar los siguientes nombres y decirnos cuál de todos ellos no pertenece a la serie?

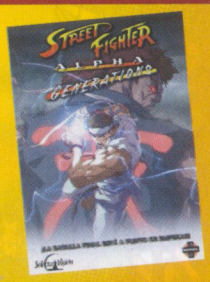
1. THACZ
2. RYIKAOOM
3. OREOKR
4. IAT
5. UIMMEG
6. YOPNGNO
7. BOGAR
8. HRYSER

MEGA HIRO

¡GANA!

¡PARTICIPA EN NUESTROS CONCURSOS!

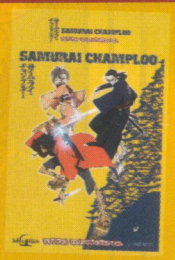
PÁGINA 38: ANIME DVD



Tenemos 3 copias de esta edición especial de **Street Fighter** en DVD, cortesía de Jonu Media, que sortearemos entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Qué técnica de artes marciales enseña el maestro Goken?

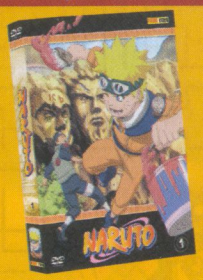
PÁGINA 39: ANIME DVD



Tenemos 2 copias de la edición integral de **Samurai Champloo** en DVD, cortesía de Selecta Visión, que sortearemos entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Cómo llama Fuu al hombre al que está buscando?

PÁGINA 41: ANIME DVD



Tenemos 10 copias del primer volumen de **Naruto** en DVD, cortesía de Panini Video, que sortearemos entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Cómo se llama el maestro de Naruto en la Academia de Ninjas?

NOMBRE Y EDAD:

DIRECCIÓN:

CIUDAD:

Nº DE TELÉFONO:

GANADORES CONCURSOS MEGA HIRO 9:

5 DVD 12 REINOS VOL. 5
- Urko Ortega Erostarbe (Oñati, Guipúzcoa)
- Jorge Pérez Martínez (Alcorcón)
- Carlos Sevilla Moreno (Boadilla del Monte, Madrid)
- Alicia Erbonzan Lloret (Jerez de la Frontera)
- Estefanía Escudero Pérez (Pedro Muñoz, Ciudad Real)

5 .HACK//SIGN VOL. 1 DVD
- Lingling Chen (Manises, Valencia)
- Miguel Ángel Peris Peñalba (Vallada, Valencia)
- Josep Camps Maquez (Ciutadela de Menorca)
- Rocío Ballesteros Peales (Madrid)
- Juan Portillo Morales(Málaga)

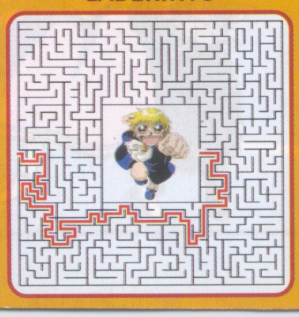
10 NARUTO ULTIMATE NINJA PS2
- María Martínez Pla (L'Alcúdia de Crespins, Valencia)
- Javier Jareño Olmedo (Tomelloso, Ciudad Real)
- Antonio Gómez Rodríguez (Andújar, Jaén)
- Raúl Vega Anzules (Benavente, Zamora)
- Narciso Trevenque
- Raúl Gómez Leal (Barcelona)
- Abel Ruiz Hortelano (Vigo)
- Laura Estébanez Olmedo (St. Boi del Llobregat, Barcelona)
- Bartolomé Pescante (Madrid)
- Andre Ruiz de Guzmán (Sevilla)

2 DVD INUYASHA: LA PELÍCULA
- Rocío Suárez Bonal (Albacete)
- Adrián Vivas García (Fuengirola, Málaga)

LOTES SHIN CHAN
- Ángel Reig Miralles (Biosca, Lleida)
- Álvaro Arroyo (Valladolid)
- Carmen Gayimo
- Iván Salimo Reyes

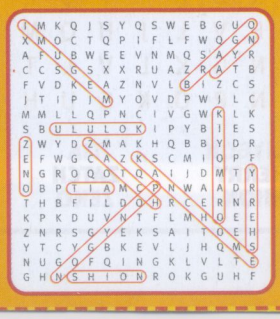
SOLUCIONES PASATIEMPOS

LABERINTO



LAS 7 DIFERENCIAS

SOPA DE LETRAS



UN INFILTRADO EN EL GRUPO

1. ZATCH
2. KIYOMARO
3. KERORO
4. TIA
5. MEGUMI
6. PONYGON
7. BRAGO
8. SHERRY

MEGA HIRO

DIRECTOR REVISTAS: José Luis Córdoba
COORDINACIÓN EDITORIAL Y MARKETING: Noemí Ruger
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN:
C/ Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ Torrent Can Mariner, 43
08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD:
Bola Ocho Comunicaciones
mail@bolaochocomunicaciones.com
Telf.: 934 29 59 45

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

panini revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: José María Rovirola
DIRECTOR DE GRANDES SUPERFICIES: Isidre Garriga

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: GI-165-2006

COPYRIGHTS TOP 25
Shin chan © 1992-2006 USUI YOSHITO / SHIN-EI & TV Asahi •One Piece © 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation • Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatures GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku. • Campeones © 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved. • Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV. •Detective Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS •Let's & Go!! © 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro • Saint Seiya © Masami Kurumada/ Shueisha/Toei Animation •Dragon Ball © Bird Studio/ Shueisha, Toei Animation •Beyblade © HUDSON SOFT/TAKARA · BEYBLADE PROJECT . TV TOKYO • Kochikame © Osamu Akimoto / Studio Gallop , Fuji TV •Shaman King © Hiroyuki Takei. •Zatch Bell © 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation •Yugi-Oh © Kazuki Takahashi •Megaman NT Warrior © CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 200 •Cardcaptor Sakura film © CLAMP - KODANSHA / CINEMA "CARD CAPTOR SAKURA" PARTNERSHIP serie © CLAMP / KODANSHA / NEP 21 / NHK •Dragonball Z Budokai Tenkaichi • Dragon Ball Z Supersonic Warriors • Yu-Gi-Oh! GX © Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO

MEGA HIRO

Rellena y recorta (o fotocopia) esta página y envíala a:

PANINI
CONCURSO MEGA HIRO 11
C/Vallespí, 20
17257 Torroella de Montgrí
GIRONA

¿Quién es el Rey de la Casa?
CORY
EN LA CASA
BLANCA
© Disney
UN NUEVO INQUILINO LLEGA A DISNEY CHANNEL
EL 23 DE MARZO A LAS 20:00H.
WWW.DISNEYCHANNEL.ES
Disney CHANNEL
SM
Lo podrás ver en el Dial 30 de
DIGITAL+

UNA PARTE NIÑO, DIEZ PARTES HÉROE

BEN 10

A partir del 5 de marzo, sólo en Cartoon Network

Entra en www.CartoonNetwork.es y podrás conseguir
iPods, Nintendo DS, Nintendo WII, PSPs,...

Disponible en Digital +, Ono, Imagenio, Telecable, R, Jazztelia TV y Orange TV

CARTOON NETWORK

CARTOON NETWORK TM & © 2007 Cartoon Network